
GANHE 2 CONSOLES E 20 CARTUCHOS PARA NINTENDO
EXCLUSIVO
COMO SERÁ A NINTENDO BRASILEIRA
VideoGame
MANAUS, BOA VISTA, JI-PARANÁ, MACAPÁ (VIA AÉREA) Cr$ 6.370,00 ANO 2 - NÚMERO 13
SIGLA EDITORA
APENAS $ 4.900,
PATO DONALD NO MASTER
OS TRUQUES PARA DONALD DERROTAR MAGA PATALÓGICA
SUPER DICAS
★BATMAN EM GAME BOY
★SONIC EM GAME GEAR
★FLINTSTONES EM NINTENDO
AS ESTRATÉGIAS PARA AS TARTARUGAS NINJA SALVAREM NOVA IORQUE
TURTLES III
REVELAMOS TODOS OS TRUQUES DESTE NOVO JOGO
EXTERIOR
REALIDADE VIRTUAL
VOCÊ ENTRA NA TELA PARA JOGAR
IMPORTADO
ROLLING THUNDER 2:
SAIBA VENCER A TRAMA DESTE MEGA DRIVE

A ESCOLHA É SUA



Você escolheu o melhor videogame, escolheu o melhor jogo.

Agora, na hora de escolher o joystick, escolha o melhor. O de resposta mais rápida, o mais confortável, mais forte, mais durável, aquele que melhor se adapta ao seu estilo.

Seu joystick só pode ser POWERTRON!

Para receber mais informações escreva para:

POWERTRON,
O JOYSTICK PRO.
R. dos Gusmões, 414 -
CEP 01212 - S. Paulo - SP
TEL.: (011) 223-8999

O joystick POWERTRON é disponível em 7 modelos:

POWERTRON I	– Compatível com sistema Atari.
POWERTRON II	– Compatível com sistema Sega.
POWERTRON III	– Compatível com sistema Nintendo (Top Game e Phantom System)
POWERTRON IV	– Compatível com Dynavision II
ATAK	– Compatível com sistema Atari.
ATAK II	– Compatível com sistema Sega.
ST 5000	– Compatível com sistema Atari.

POWER TRON®

O JOYSTICK PRO

PROCURE EM SEU REVENDEDOR

INDEX



22 SUPER NINTENDO

Descubra como ajudar os heróis Joe & Mac a salvar as crianças raptadas pelo terrível Neandertal.

26 NINTENDO

April e a ilha de Manhattan foram seqüestradas. Ajude as Tartarugas Ninja nesta missão. E ainda, Silver Surfer e Flintstones.

Você poderá ser o grande vencedor de uma "guerra" que vai começar em breve. A Nintendo está entrando oficialmente no Brasil. A notícia foi antecipada para a revista *VIDEOGAME* pela C. Itoh, representante da Nintendo no Brasil, que está se associando a uma das empresas do grupo Sharp (veja os detalhes na página 4) para produzir em Manaus consoles e cartuchos Nintendo. Esta "guerra" já acontece no resto do mundo e aqui também será entre a Nintendo e a Sega (representada no Brasil pela Tec Toy).

A Tec Toy já largou com vantagem por estar com os games Sega há alguns anos no Brasil. Seu Mega Drive, console de 4ª geração de 16 bits, é conhecido (e cobiçado) por boa parte dos jogadores de videogame no Brasil, sem contar o Master System, o Game Gear, os minigames... e as dezenas de cartuchos já nacionalizados.

A Nintendo terá de "jogar pesado" para tirar o "atraso". Na prática isso pode significar o lançamento de um Super NES, de 16 bits, como primeiro produto nacionalizado, e toda a linha Nintendo como o NES 8 bits e o Game Boy em seguida.

Para você leitor, essa "guerra" poderá ser muito proveitosa. Afinal é sua a decisão de jogar com um Sega ou um Nintendo. Para uma boa decisão, bons produtos com preços atraentes serão sempre fundamentais.

Roberto Araújo

43 MEGA DRIVE

El Viento e Rolling Thunder: todas as manhas para você destes dois interessantes games.

50 MASTER SYSTEM

Saiba como ajudar Donald a recuperar a moeda nº 1 do Tio Patinhas, roubada pela Maga Patalógica. Veja ainda os lançamentos.

62 VIDEOGAME E CINEMA

Os grandes sucessos de cinema que também fazem sucesso no videogame. Confira!

CAPA: Criação Paulo Affonso Soares

Nintendo Made in Brazil



O Super Nintendo, de 16 bits, deve ser o primeiro produto. Em seguida, todos os outros.

DIVULGAÇÃO

Acordo deve ser com a Sharp e a fábrica em Manaus.

Parece decidido: a Nintendo entra no mercado brasileiro. A notícia é confirmada por Ryo Matsumoto, diretor da C. Itoh do Brasil, representante oficial da Nintendo no Brasil. Para que os produtos da Nintendo sejam produzidos aqui foi feita uma associação entre a C. Itoh e o grupo Machline (que controla a Sharp, entre outras empresas). Segundo Matsumoto haviam porém apenas três pontos definidos até a metade de março:

1 — Os produtos Nintendo deverão ser feitos pela associação da C. Itoh e uma empresa do grupo Machline, a Digiplay, possivelmente.

2 — A Digiplay já tem aprovação da Suframa — Superintendência da Zona Franca de Manaus para fabricação de videogames em Manaus, AM.

3 — A Nintendo dos Estados Unidos já havia dado seu "de acordo" à associação.

Terminavam aí, no entanto, os pontos definidos. Todas as outras questões ainda estavam sendo estudadas, como local exato da fábrica, total do investimento, a ordem de entrada dos produtos Nintendo no mercado brasileiro, entre outros detalhes.

Do lado do grupo Machline a questão ainda era considerada "delicada". Paulo Figueiredo, diretor da área de imprensa e comunicação do grupo Machline, relatava apenas que em conversa com Matias Machline, Diretor presidente do grupo, este havia afirmado que ainda haviam muitos detalhes a serem negociados com a C. Itoh e que só haveria uma manifestação oficial da empresa quando o acordo fosse assinado.

Era bastante compreensível a precaução das duas empresas, já que por diversas vezes falou-se na entrada da Nintendo no mercado brasileiro sem que isso efetivamente acontecesse. Só que nesse caso há vários indícios que levam a crer que a associação acontecerá efetivamente.

Um deles é que o grupo de Matias Machline teve aprovado projeto para fabricação de jogos eletrônicos em Manaus. A empresa do grupo, de nome Digiplay Indústria de Brinquedos da Amazônia, teria, segundo o projeto, investimentos da ordem de 7,4 milhões de dólares na sua instalação industrial, 226 empregados e prevê a produção anual de 480 mil cartuchos, 170 mil jogos eletrônicos portáteis e 120 mil telejogos.

No projeto da Digiplay há também a manifestação explícita no nome "Nintendo" nos produtos a serem fabricados. Os "170 mil jogos eletrônicos portáteis" possivelmente se referem ao portátil Game Boy, e quanto ao "120 mil telejogos" sabia-se de fontes extraoficiais que haviam ainda algumas divergências entre as empresas que estariam se associando: a C. Itoh acharia mais adequada a entrada no mercado com o Super Nintendo, de 16 bits (que concorreria diretamente com o Mega Drive, também de 16 bits, fabricado no Brasil pela Tec Toy), enquanto executivos do grupo Machline achariam mais adequado entrar no mercado inicialmente com o Nintendo de 8 bits.

O que pode mudar

A entrada da Nintendo no mercado pode mudar bastante o que acontece no videogame no Brasil. Apenas o boato de sua entrada no mercado (e pressões da C. Itoh, inclusive lembrando que poderia tomar atitudes legais) fez com que a Dismac e a Gradiente, que produziam consoles compatíveis Nintendo, anunciassem sua saída do mercado de videogame. É tradicional que a Nintendo ao entrar em um mercado novo, sempre começa com o depto. jurídico, "limpando" a área para a atuação dos outros setores da empresa.

Há ainda a questão da concorrência. No mundo todo a grande concorrente da Nintendo é a Sega, que no Brasil é representada pela Tec Toy e que já há algum tempo no mercado firmou sua marca e vem fazendo pesados investimentos no setor, tanto em bons produtos como em divulgação.

A Nintendo portanto também deve entrar "pesado" no mercado brasileiro (o acordo de associação preveria inclusive a exclusividade para Brasil e toda América do Sul). A Tec Toy, naturalmente, responderá a altura e a concorrência entre Sega e Nintendo deverá fazer com que o mercado brasileiro possa vir a ter excelentes produtos de videogame e a um bom preço. Quem gosta de videogame terá muito a ganhar com isso. **Roberto Araújo**

EARNEST EVANS

Laser nacional

Tec Toy anuncia Mega CD para o Brasil



Ele é caro. Custa duas vezes o preço de um Mega Drive e só funciona junto com ele. Tem som praticamente perfeito. Na apresentação de um jogo não há texto, há narração com os personagens se movimentando e falando como num desenho animado. E embora sequer esteja sendo vendido nas lojas dos EUA, já está com lançamento no Brasil previsto para o segundo semestre deste ano. Ao que tudo indica, o Mega CD é a resposta que a Tec Toy está dando a possível entrada da Nintendo no mercado brasileiro, embora isso seja negado oficialmente.

O Mega CD, que é um leitor de jogos em Compact Disc (CD), é um acessório capaz de melhorar em muito o nível dos jogos que poderão ser "rodados" no Mega Drive.

Como funciona

O Mega CD tem funcionamento bastante simples, sendo operado pelo próprio controle do Mega Drive. Ele foi projetado para que o Mega Drive fique exatamente sobre ele, e um conector especial faz a ligação entre o Mega CD e aquela portinha na lateral direita do Mega Drive. Ao se ligar o conjunto, imediatamente aparece na tela um menu, que vai comandar todas as funções do Mega CD, que não tem botões. Por exemplo, levando-se a setinha até a palavra **open**, a porta do Mega CD se abre, e o CD com o jogo pode ser colocado. Para "rodar" o jogo, basta levar a setinha até o **play**.

E aí é que as diferenças começam a aparecer. O primeiro "susto" é com a música, realmente incrível. Afinal, são 18 canais de áudio PCM (Pulse Code Modulation), como nos **CD players** de áudio — aliás, o Mega CD também pode reproduzir o CD da sua banda preferida — e um sistema de filtros para o som bastante sofisticado (a tecnologia é da empresa japonesa JVC). Já acostumados com a música, o próximo "susto" vem com a abertura dos jogos, que passa na tela como se fosse um desenho animado.

Outra característica importante é a capacidade de memória de um CD: nele podem ser armazenados games de até 540 Megabytes (que é equivalente a 4.320 Megabits, ou mais de quinhentas vezes a memória de Strider, um game ultra-sofisticado para Mega Drive, que tem 8 Megabits de memória).

Para colocar na tela toda essa sofisticação, o Mega CD possui um processador de 16 bits igual ao do Mega Drive (o MC 68000) e que trabalha junto com o do Mega. Com isso, a velocidade de processamento passou para 12,5 Mhz, e o tempo de acesso às informações do disco é de 0,8 a 1,4 segundo.

Até o final de março ainda não estavam definidos os títulos dos jogos em CD que chegariam junto com o lançamento.

M.F.

F.H.B
FUNKY HORROR BAND



Os jogos vêm em compact disc tendo ótima imagem e som. E o Mega CD não tem nenhum botão, tudo é feito com o controle do Mega Drive na tela da TV (abaixo).



Pilote este controle

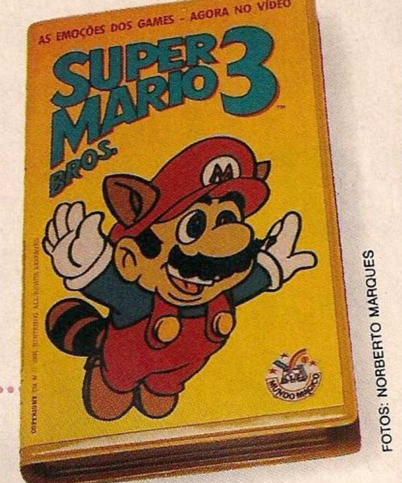
A empresa Beeshu, dos Estados Unidos, está lançando um controle diferente para ser utilizado no console Nintendo Entertainment System, o NES, de 8 bits. Trata-se do Zoomer, um controle do tipo **Yoke**, como são chamados os controles em formato de manche de avião.

Segundo a empresa, o Zoomer é ideal para jogos de corrida e de combate aéreo. Entre as características, estão incluídos os botões **A** e **B** localizados no topo do manche, não sendo necessário tirar as mãos do direcional para acioná-los, e turbo independente com controle de velocidade de disparo para esses botões. Ainda está incluído o recurso **slow** (câmera lenta) e botões **SELECT** e **START**, instalados na base. Além desses recursos, o Zoomer possui ainda ventosas para fixação em mesa e cabo bastante longo (cerca de 3,0 metros), permitindo boa distância do aparelho.

Mas a principal característica deste novo controle é a sensibilidade. No início, é preciso se acostumar com os movimentos do controle e o resultado na tela, mas para isso são necessárias apenas algumas jogadas. Já adaptado, fica muito mais fácil definir a direção correta de um carro de corridas e, principalmente, controlar o vôo de um supersônico e realizar manobras. O Zoomer pode ser conectado ao console compatível Nintendo Bit System, que era produzido no Brasil pela Dismac, sem qualquer adaptação.

FOTOS DIVULGAÇÃO

Yoke para o NES: corrida e combate.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

Mario animado

O herói dos games agora em videocassete

O maior astro dos games Nintendo, Super Mario, agora também invade a tela de seu videocassete. É que há muito as aventuras do herói viraram desenhos animados — que chegaram a ser apresentados pela TV Globo, no Brasil — e agora estão sendo lançadas em vídeo, com distribuição da Screen Vídeo, podendo ser encontradas nas locadoras.

A fita conta com quatro episódios do encanador baixinho, que continua sua árdua luta contra Koopa. Em **Répteis na Casa Branca**, Mario deve expulsar o rei do mal da Casa Branca — Koopa seqüestrou o presidente dos Estados Unidos. Koopa nomeou sua própria filha para comandar os EUA.Que bela encrenca, hein? Mas as aventuras de Mario não param por aí. Nos outros três episódios, **Ninjas Gigantes, Crimes e mais Crimes e Vida de Cachorro**, Mario, Luigi e toda a turma do Reino dos Cogumelos lutam juntos, transformam-se em gigantes e até se aventuram pelo mundo real para derrotar as forças do mal. A fita tem 50 minutos de muita ação, com todos os heróis dos cartuchos de videogame da série Super Mario Bros. Confira.

Videogame em moda

A Sulfabril está lançando uma nova coleção de camisetas, a Game Busters, para a garotada que curte videogame. Ao todo são 12 estampas diferentes, inspiradas em imagens dos jogos Sega. A Sega é representada no Brasil pela Tec Toy. Os gamemaníacos que têm entre 7 e 16 anos vão encontrar estampas de seus jogos preferidos como Shinobi ou Super Monaco GP, entre outros. As camisetas já podem ser encontradas em videolocadoras e nas lojas de brinquedos que trabalham com videogame.



Coleção tem Shinobi, Super Monaco GP...

Promoção Videogame do Ano

O resultado da promoção "O Videogame do Ano", da edição n.º 11, que premiará três leitores da revista **VIDEOGAME** com mountain bike Two Hard Splendid, será divulgado na edição n.º 14. O júri da promoção que elegerá o melhor slogan para a revista **VIDEOGAME** decidiu adiar o resultado. Isto porque um grande número de leitores pediu para que o prazo de chegada das cartas fosse prorrogado.

A data-limite para a chegada de cartas foi, portanto, transferida do dia 29 de fevereiro de 1992, para o dia 29 de março de 1992. Confira se o seu nome estará na lista dos vencedores na edição n.º 14 de **VIDEOGAME**.

CRIE UM SLOGAN PARA A VIC VIDEO GAME E GANHE DEZENAS DE PRÊMIOS!



02 CONSOLES TURBO GAME VG 9.000T
20 CARTUCHOS PARA NINTENDO

PROMOÇÃO
REVISTA
VideoGame



Este amiguinho que ilustra a página está no novo lançamento de game da VIC , o TURBO MACHINES.

Dê um nome para ele, responda qual é o game da VIC que desenha, pinta e faz arte em sua tela e crie um slogan para a VIC VIDEO GAME. Os dois melhores slogans ganham consoles. Os outros 20 escolhidos receberão cartuchos para NINTENDO.

Leia atentamente o regulamento e envie seu cupom o mais rápido possível. Mande quantos quiser!

Regulamento

1 - Para participar da **PROMOÇÃO VIC VIDEO GAME e revista VIDEOGAME** dê um nome para o personagem do **TURBO MACHINES** e responda: qual é o game da **VIC** que solta sua imaginação na tela, desenhando, pintando e **FAZENDO ARTE EM SUA TELA**. Crie um slogan para a **VIC VIDEO GAME** e preencha o cupom em letras de forma bem legíveis.

2 - Envie seu cupom à **SIGLA EDITORA**, Rua Alice de Castro, nº 60, V. Mariana, São Paulo, SP, CEP 04015, escrevendo no envelope **"PROMOÇÃO VIC VIDEO/revista VIDEOGAME"**.

3 - Só concorrerão as cartas que além de responderem as duas perguntas, tiverem também o slogan para a **VIC**. As cartas que não estiverem completas, serão automaticamente eliminadas.

4 - A **data limite** para postagem das cartas é até o dia **15 de Junho de 1992**, comprovado pelo carimbo dos Correios.

5 - O **resultado** desta promoção será divulgado na **edição de nº 16** da revista **VIDEOGAME, no mês de Julho.**

6 - As duas cartas que tiverem os melhores slogans serão premiadas, cada uma, com 01 console **TURBO GAME VG9.000T**. Os melhores slogans subsequentes darão a cada um de seus autores, um cartucho p **NINTENDO**. Todos os direitos autorais dos slogans premiados serão automaticamente de propriedade da **VIC VIDEO GAME** que poderá utilizá-los da maneira que achar mais conveniente.

7 - A escolha dos slogans será feita por um júri especialmente convocado pela **SIGLA EDITORA** e a **VIC VIDEO GAME.** A decisão deste júri é soberana e irrecorrível. Os casos omissos serão decididos pelo mesmo júri especialmente convocado.

8 - É vedada a participação de qualquer funcionário da **SIGLA EDITORA** ou da **VIC VIDEO GAME** , bem como de seus parentes.

O nome do personagem é ______

O video game que desenha, pinta e faz arte na tela é ______

Meu slogan para a Vic Video Game é ______

Nome: ______ Idade: ______

Endereço: ______ Estado: ______

Cidade: ______ CEP: ______ Telefone: ( ) ______

Recorte ou copie este cupom. Responda e envie para: **SIGLA EDITORA LTDA, R. Alice de Castro, n.º 60, V. Mariana, São Paulo, SP, CEP 04015,** colocando por fora do envelope **"PROMOÇÃO VIC VIDEO GAME/ Revista VIDEOGAME.**

A data limite para postagem das cartas é dia 15 de junho de 1992, comprovado pelo carimbo dos Correios. Nas revistas que circularem após esta data, a promoção perde a validade.





Dark Force: o inimigo de todos os finais.

FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Um jogo com 4 finais





Dependendo dos casamentos durante o jogo, Alisa III pode encontrar Neo-Palm ou chegar à Terra

O RPG Phantasy Star III — Generations of Doom, lançado recentemente nos Estados Unidos para o console Sega Genesis (Mega Drive), está fazendo o maior sucesso entre os fanáticos da saga dos habitantes do sistema solar Algol, local onde se passa o game. E o motivo é muito simples: além de gráficos muito sofisticados e música "chocante", a história do game é bem interessante, cheia de alternativas diferentes. E é exatamente por isso que os americanos e até alguns poucos privilegiados brasileiros que tiveram acesso ao cartucho simplesmente não largam o jogo.

Tudo começa na batalha final de Phantasy Star II, quando o vilão Dark Force é aprisionado. O planeta Palm havia sido destruído, mas o povo conseguiu escapar em naves. Dark Force destruiu quase todas: as naves Neo Palm e Alisa sobreviveram. E esta é a missão atual do vilão, que ressuscitou 1.000 anos depois, no terceiro episódio: destruir estas duas naves.

O jogo passa por três gerações e, dependendo dos casamentos e filhos que o jogador decida ter, os finais também são diferentes. Você começa encarnando Rhis, que está na nave Alisa. Neo Palm desapareceu. Rhis pode se casar com duas mulheres — Maya ou Lena (você, evidentemente, escolhe uma delas). Se Rhis casar com Maya, terá um filho chamado Ayn. Você passa então a jogar com Ayn, e poderá se casar de novo. Escolhendo Thea como sua mulher, o casal terá Sean como filho. E é justamente ele que vai enfrentar Dark Force. Vencendo, no final acontece o encontro das naves Alisa III e Neo Palm.

Há, no entanto, outra possibilidade. Basta Rhis, em seu casamento, escolher Lena. O novo casal terá Nial como filho. Se Nial se casar, Alair, seu filho — que você encarnará para lutar contra Dark Force — será Aron. Vencendo o vilão, a nave Alisa III abandona o sistema solar Algol e parte rumo ao desconhecido, chegando finalmente à... Terra! Legal, não?

Agora, resta a você descobrir quais são os outros dois finais, resultantes dos outros dois casamentos possíveis de Ayn ou de Nial. Para isso, basta encaixar o cartucho no console e "quebrar" a cabeça por algumas semanas. Vale a pena!



VÍDEO MAGIC

A MELHOR TRANSCODIFICAÇÃO DO BRASIL. VISITE TAMBÉM NOSSA LOCADORA DE VÍDEO

3.200 títulos





Sega Genesis

SUPER NINTENDO

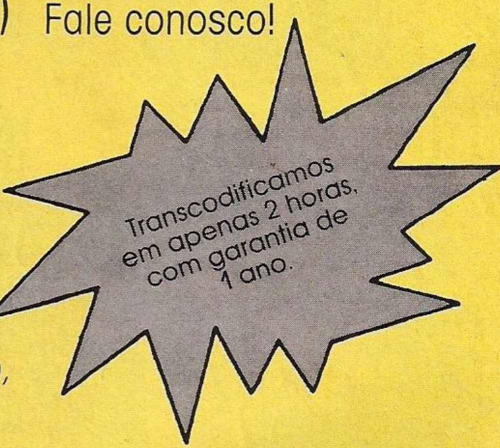
SUPER FAMICOM

Assistência técnica especializada em Nintendo e Phantom System

Modificamos
- Super Famicom e Super-Nes europeu para entrar no canal 3

Vendemos
- Super-Nes transcodificado (pronta-entrega)
- Cartuchos de Super-Nes e Mega-Drive (pronta-entrega)
- Acessórios para seu game em geral
- Conversores de R.F. para Mega-Drive japonês de fabricação própria
- **Kits transcodificadores** para Super-Nes, preços especiais para oficinas e locadoras
- Transcoder externo **Astrovídeo**, o melhor do mercado

Atenção Locadoras!
Aumente seu faturamento prestando serviço de Assistência Técnica. Fale conosco!





ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Especializados em transcodificação de televisores importados

Não seja enganado!!
Faça uma transcodificação legítima do fabricante no seu equipamento.

VIDEO MAGIC

CONSULTE-NOS!

Preço promocional para abril Ligue já!

Atendemos todo o Brasil via Sedex

Av. Jacutinga, 316
Moema - São Paulo - (S.P.)
CEP 04515

Fone: (011) 530-6012/240-7104

Recorte este cupom e ganhe 10% de descontos em transcodificação e consertos



Sucessos de aluguel

A Radaxian Games (rua Orville Derby n. 107, Moóca, SP) conta com cerca de 800 diferentes títulos para locação, compatíveis com os sistemas Nintendo, Mega Drive, Master System, Game Gear, Neo Geo e Super Nintendo.

Sucessos como The Flintstones e Turtles III (Nintendo), Joe & Mac e Super Castlevania IV (Super Nintendo) e Joe Montana II Sports Talk Football (Mega Drive) podem ser alugados na loja, que oferece ainda consoles, mas somente para locação interna.

Para se tornar sócio da Radaxian Games, basta comparecer a uma das três lojas da locadora (rua Júlio Brandão, 361, Jacutinga, MG e rua Padre José Marschauser n. 126, Tatuapé, SP) e apresentar CIC, RG e um comprovante de endereços.


DAUMER GIULI



NORBERTO MARQUES

Disney, por 25 cartuchos.

A Chamonix distribui games importados dos sistemas Sega e Nintendo para todo o país. Entre as novidades, já estão à disposição os jogos Two Crude Dude e Galaxy Force II (Mega Drive); Teenage Mutant Ninja Turtles III e Star Trek (Nintendo) e também Mystical Ninja e Super WWF - Wrestlemania, dois jogos para Super Nintendo.

A Chamonix possui um show-room para que os jogos sejam experimentados, e está lançando uma superpromoção. Na compra de 25 cartuchos, de uma vez, até o mês de junho você concorre a uma viagem de 15 dias para Miami-Orlando, nos EUA, no mês de julho. A distribuidora fica em São Bernardo do Campo, na Av. Índico, 66, salas 21 e 22. Para entrar em contato ligue para (011) 458-5122.

TOKS

War Games - A locadora aluga cartuchos de todos os sistemas, além de vender consoles e contar com um jogador que dá dicas para os clientes. A War Games também oferece franquia de suas lojas e distribui cartuchos para locadoras fora de São Paulo. Rua Maria Custódia, 168, São Paulo, SP, fone (011) 290-2130.

Franchising - A Super Game está oferecendo um esquema de franquia que inclui eficiente rede de distribuição de cartuchos, um completo manual de treinamento ao franqueado e ainda projetos visuais para loja de qualquer tamanho. O telefone para informações é (011) 826-5002 e 825-4840.

Mister Game - A locadora possui quase 1.000 títulos para locação, entre jogos para Nintendo, Master System, Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy e Game Gear. A Mister Game também aluga consoles portáteis e oferece um espaço para os clientes jogarem na própria locadora os games para Super NES e TurboGrafx-16. O endereço é Av. Eng. Heitor Antonio Eiras Garcia, 880, São Paulo, SP, fone (011) 819-0419.

Game Box - A locadora possui jogos para os sistemas Nintendo, Super Nintendo, Mega Drive, Master System, Game Boy e Game Gear. São cerca de 200 títulos para escolha, todos novos lançamentos. Av. Jurucê, 790, Moema, SP, fone (011) 543-6986.

Trauber - A Trauber fabrica joysticks compatíveis com os consoles Atari, Phantom System e Master System, e está lançando uma novidade: um controle tipo manche com contatos de borracha condutiva, que o torna muito mais profissional. R. Gago Coutinho, 25, Lapa, SP, fone (011) 261-4519.

Video Magic Assistência Técnica - A Video Magic está lançando o Astro-Video, um transcodificador externo NTSC/PAL-M, compatível com todos os tipos de videogames importados. Av. Jacutinga, 316, Moema, SP, fone (011) 530-6012.

Super Grafix - A VIC Video Game está lançando o cartucho Super Grafix, que transforma o seu console Nintendo ou compatível em um computador gráfico. O cartucho permite que se desenhe na tela usando-se o controle. Os desenhos ainda podem ser animados e gravados em videocassete. O Super Grafix pode ser encontrado nos grandes magazines e em lojas especializadas de videogame, e estava custando Cr$ 100 mil no início de março.





STORE GAME





VENDA/LOCAÇÃO



Super Famicom

Nintendo



MELHORES LANÇAMENTOS
VENDAS P/ LOCADORAS

Alameda Jaú, n.º 498
São Paulo - SP - CEP 01420
TEL: (011) 287-5339



"A Locadora Dos Campeões"

Nintendo
GAME GEAR
MASTER SYSTEM
Super Famicom
MEGA DRIVE



LOCAÇÃO E VENDA DE CONSOLES, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS.

R. Palestina, 158 -
Aeroporto São Paulo - SP
Fone: (011) 564-4866

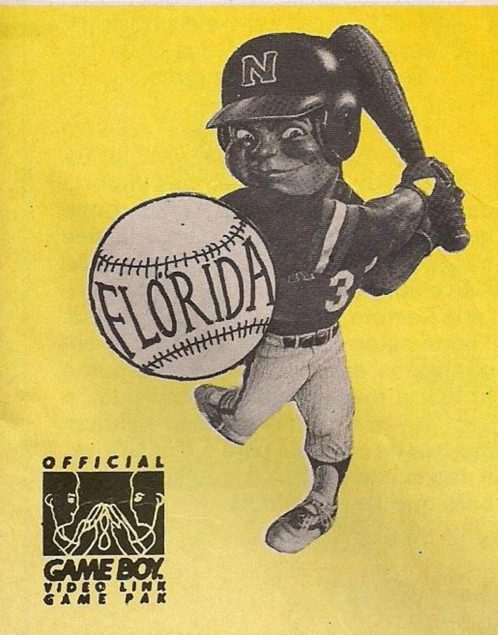


ESTOJOS PARA:

- FITAS VHS
- GAMES

Todos os modelos nacionais e importados

R. Francisca Júlia, 560
CEP 02403 - Santana
São Paulo - SP
FONE: (011) 290-5717



FLÓRIDA GAME

CIUDAD DEL ESTE PARAGUAY

Distribuidor de aparelhos cartuchos
e acessórios originais.

Super Famicom
Nintendo SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA GENESIS
GAME GEAR
MEGA DRIVE



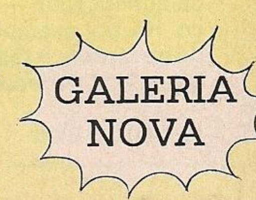
TODOS OS LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM U.S.A E JAPÃO

- Você não precisa ir aos U.S.A. comprar games. Agora no Paraguay uma loja especializada em games originais.
- Temos todas as novidades, com o melhor preço do mercado
- Venha nos visitar e comprove!

SOMENTE APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS

SHOPPING CENTER VENDÔME - LOJA 428-B - PISO AZUL
CIUDAD DEL ESTE - PARAGUAY
FONE/FAX 00595-61-61335

GALERIA NOVA AO LADO DA LAI, LAI E HIJAZI CENTER





SEGA X NINTENDO

Gostaria de saber por que os jogos do sistema Sega, fabricados pela Tec Toy, têm a mesma qualidade e são exatamente iguais aos originais Sega-Genesis, sendo que o mesmo não acontece com os jogos do sistema Nintendo fabricados aqui. Será que os jogos Nintendo dos nossos fabricantes são falsificados, e por isso têm péssima qualidade?

Gerson Correia dos Santos
Recife, PE

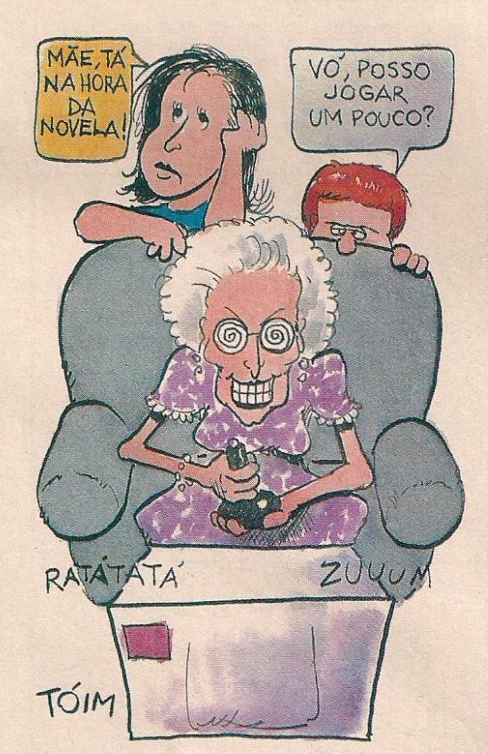
Os jogos produzidos pela Tec Toy são idênticos aos games fabricados pela Sega para o console Genesis, que é a versão americana do nosso Mega Drive. E a razão para isso é muito simples: é que a Tec Toy possui os direitos de produção e comercialização destes cartuchos. Com o sistema Nintendo a história é um pouco diferente, já que a Nintendo ou sua licenciada no Brasil, a empresa japonesa C. Itoh, ainda não produz por aqui os jogos oficiais. Então, algumas empresas produzem jogos importados compatíveis Nintendo de fabricantes não licenciados pela própria Nintendo, mas com os direitos de comercialização adquiridos dessas empresas e portanto legais, ou ainda simplesmente importam jogos produzidos por outros fornecedores, nesse caso de qualidade duvidosa. Entretanto, os cartuchos originais Nintendo estão chegando. Quem garante é a própria C. Itoh.

VOVÓ GAMEMANÍACA

Peço a gentileza, de quando lerem esta carta, não pensarem que sou louca. Tenho 69 anos e adoro videogame. Aqui, no interior do Espírito Santo, a televisão nem sempre pega bem, por isso, quando visito meu neto, fico jogando com ele em seu Atari. Sendo uma grande diversão, além de inteligente, meu desejo é possuir um videogame. Gostaria que vocês me indicassem a marca, e onde poderia adquirir um mais barato, pois meu marido é aposentado.

Elza White de Azevedo
Venda Nova do Imigrante, ES

Existem muitos modelos à disposição, que variam em sistema e em grau de sofisticação — e portanto, em preço. Há, por exemplo, o Atari, de segunda geração e o mais barato. A terceira geração é representada pelo Master System, da Tec Toy, e por compatíveis Nintendo, de vários fabricantes. Há ainda o Mega Drive, de quarta geração e fabricado no Brasil pela Tec Toy. Este é bem mais sofisticado, possuindo 10 canais de som e efeitos tridimensionais, mas também é o mais caro. Na edição 12 de VIDEOGAME **a senhora pode encontrar todos os consoles existentes no mercado, inclusive os portáteis e importados. Quanto aos preços, o melhor é fazer uma boa pesquisa nas lojas antes de comprar, pois há uma variação muito grande.**



CARTAS AOS LEITORES

Por que vocês não mandam cartas aos leitores que pedem as dicas, ao invés de publicá-las na revista?

Eduardo R. Galvão Filho
Brasília, DF

As dicas são publicadas exatamente para que o maior número possível de leitores tenha acesso a elas, já que muita gente pode ter as mesmas dúvidas. Se elas fossem enviadas por cartas, somente aos interessados, seria uma atitude até mesmo egoísta com outros leitores, que ficariam sem as dicas. Outro motivo é que, desta maneira, a seção de cartas da revista VIDEOGAME **acaba se tornando uma excelente fonte de dicas, podendo ser consultada a qualquer momento por quem precisar. Afinal, a sua dúvida de hoje pode ser a dúvida de amanhã de um outro leitor, não é mesmo?**

ADAPTADORES

Tenho um console Hi-Top Game, compatível com o sistema Nintendo padrão americano. Eu já tentei usar vários adaptadores para jogos do outro padrão (japonês), mas nenhum funciona. Será que o meu console não aceita adaptadores? E se aceita, qual o tipo certo?

Wagner Cavazzani
Campo Grande, MS

Consultamos a Milmar, empresa que produz o Hi-Top Game, que nos informou que o seu console aceita qualquer adaptador para os cartuchos de padrão japonês. No seu caso, talvez o erro esteja na hora de você encaixar seu cartucho. Preste atenção, se na hora de encaixá-lo a etiqueta principal do jogo fica para trás. Essa é a maneira correta. Não funcionando, experimente limpar o pente de conectores do adaptador e do cartucho, usando um pano limpo e macio e álcool isopropílico (sem água), ou ainda um produto especializado para esse fim, já disponível no mercado brasileiro. Se ainda assim não funcionar, experimente fazer testes com outro adaptador.

CONTROLES ESPECIAIS

Tenho a seguinte dúvida: já que a Sega of America fabrica joysticks especiais para o Master System e o Mega Drive, por que a Tec Toy não faz o mesmo aqui no Brasil?

Charles Elvis P. da Silva
Salvador, BA

A Tec Toy não fabrica, mas importa da empresa americana Broderbund quatro tipos de controles autorizados para os consoles Master System. São eles o controle Tipo Arcade, Tipo Controle Remoto, Tipo Manche e Tipo Asa. Todos estes controles podem ser encontrados em lojas especializadas e grandes magazines. Infelizmente, a Tec Toy ainda não importa nenhum modelo de controle para o Mega Drive, e não existe nenhuma previsão oficial para que isso aconteça.

GRAVAÇÃO DE JOGOS

Tenho um Top Game e gostaria que a equipe da **VIDEOGAME** desse a dica de como gravar as telas dos jogos em meu videocassete. Ele possui duas entradas iguais às do meu console — áudio e vídeo.

Luis Claudio Moreira
Vicente de Carvalho, SP

No seu caso é bastante simples gravar qualquer jogo no seu videocassete. Basta conectar as saídas de áudio

e vídeo do seu Top Game (audio out e video out) nas entradas de áudio e vídeo do videocassete (audio in e video in). Certifique-se de que a tecla VTR (em alguns aparelhos ela também aparece como VCR) do vídeo está ligada, aperte o REC e pronto. Todas as ações podem agora ser gravadas. No caso dos consoles que não possuem saídas de áudio e vídeo, a ligação deve ser feita através da caixinha de RF, que ao invés de ser ligada à antena do televisor deve ser conectada à entrada de antena do vídeo (in from antenna). Todas as outras operações são idênticas.

GAME GENIE

É possível usar o Game Genie no Nintendo original de 8 bits? É possível usá-lo no Super NES?

Marcos A. Manosso
Caxias do Sul, RS

Gostaria de saber se o Game Genie já existe no Brasil e por quem foi importado. Ele funciona com cartuchos compatíveis com o padrão Nintendo? Qual o seu preço no mercado?

Otávio Santini Junior
Curitiba, PR



Infelizmente o Game Genie ainda não existe no Brasil, ou seja, não há nenhum representante oficial deste sensacional acessório em nosso país. Entretanto, é possível encontrar em algumas locadoras e lojas de games que trabalham com equipamentos e acessórios importados. Existem duas versões para o Game Genie: uma delas compatível com os jogos Sega Genesis (para o Mega Drive) e a outra compatível com os cartuchos originais Nintendo americano, de 8 bits. Embora teoricamente esta versão aceite cartuchos compatíveis, é possível que ela não funcione com alguns jogos não originais. A versão do Game Genie para o Super NES ainda não existe. Seu preço, em média, é de US$ 60, nos EUA.

GAME GEAR

Eu gostaria de saber se já lançaram no Brasil um adaptador dos cartuchos do Master System para o Game Gear.

Bernardo do A. Przewodowski
Rio de Janeiro, RJ

Infelizmente, este adaptador ainda não foi lançado no Brasil e, segundo a Tec Toy, representante oficial da Sega (fabricante do Game Gear e do Master System), não existe qualquer previsão para o lançamento. Mas é possível encontrar algumas versões importadas deste acessório em locadoras de cartuchos e algumas lojas especializadas que trabalhem com produtos importados. Uma delas é o Master Gear, que é licenciado pela Sega e pode ser encontrado no Brasil. ▸

NETUNIA GAME

426 SW 8TH STREET - SUITE 05
MIAMI - FLÓRIDA.

Distribuidor de aparelhos, cartuchos e acessórios originais.





Super Famicom
SEGA GENESIS
CD - ROM
GAME GEAR
MEGA DRIVE



TODOS OS LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM U.S.A. E JAPÃO.



- Fornecemos acessoria técnica totalmente gratuíta para montagem de sua locadora de game.
Solicite um dos nossos representantes.
- Despachamos para todo o Brasil, entrega super rápida.
- Temos todos os títulos com os melhores preços.
Consulte-nos.

SOLICITE A NOSSA TABELA DE PREÇOS PROMOCIONAIS

NETÚNIA IMPORT. EXPORT. CORP.
SÃO PAULO - FONE: (011) 66-3318 - FAX: (011) 66-5618



LASER SCOPE

O Laser Scope e os controles com turbo da Nintendo servem no Phantom System? Se não, existe alguma maneira de adaptá-los para esse console?

Frederico Mont'Alvão Silva
Florianópolis, SC

O maior problema para se usar estes acessórios nos consoles Phantom System, da Gradiente (compatíveis com o sistema Nintendo), é o encaixe do plug de ligação, que é diferente. É possível fazer adaptações, que devem ser realizadas por técnicos competentes.

VIDEOMATION

Cara revista **VIDEOGAME**, gostaria de saber onde posso adquirir o Videomation e qual o seu preço. Esse acessório pode ser acoplado ao Nintendo japonês?

Ronaldo Artur Ferreira Salgado
Campinas, SP

O Videomation **é um cartucho exatamente igual aos cartuchos de jogos, mas que contém um programa para se desenhar na tela. Exatamente por isso ele pode ser encaixado tanto nos consoles Nintendo ou compatíveis padrão americano (72 pinos) como nos consoles padrão japonês (60 pinos), neste caso usando-se o adaptador. Entretanto, trata-se de um cartucho importado, e só pode ser adquirido em locadoras ou lojas que trabalhem com produtos importados. Seu preço, nos Estados Unidos, é de cerca de US$ 60,00.**

C ★ L ★ U ★ B ★ E ★ S

World Games Clube — Fundamos o World Games Clube e para se associar basta enviar uma carta com uma foto 3 x 4. Os sócios receberão a carteirinha e um jornal, bimestral. Rua 105, n. 162, Macaé, RJ, CEP: 28700.

Rockin Club — Fundamos há pouco tempo o Rockin Club, que vai fornecer aos seus sócios dicas e estratégias dos jogos para Master System e Nintendo. Em breve, vamos promover um campeonato entre os sócios. Para a inscrição, basta enviar uma carta, com uma foto 3 x 4. O endereço é: rua Dario Santana, 324, apto. 150, Caxias do Sul, RS, CEP: 95095.

Fantastigames — A partir de março nosso clube entrará em vigor, para que todos se alegrem, pois iremos fotografar tudo sobre games, além de fornecer um jornal mensal e dicas sensacionais todos os bimestres. Notícias que você nunca viu! Escreva para: av. 9 de Julho, 337, apto. 1.705, São Paulo, SP, CEP: 01313.

Maniac Games — Faço parte de um clube chamado Maniac Games, e quem quiser participar é só ligar ou escrever para: rua Dom Jorge de Menezes, 120, apto. 603, Vila Velha, ES, CEP: 29100, fone: (027) 329-1946.

Clube Colados no Videogame — Eu e meus amigos fundamos o Clube Colados no Videogame. Trabalhamos com os consoles Super NES, Nintendo, Game Boy, Mega Drive e Master System. Temos duas sedes. Matriz: rua Guilherme Chiaroti, 105, Curitiba, PR, CEP: 82640, fone: 256-3637. Sede 2: rua João Reboli, 340, Curitiba, PR, CEP: 82630, fone: 256-9977. ►

Sempre Em Dia Com A Sua Geração.

✓ Lazer
✓ Competição
✓ Aventura
✓ Ação

CRTV ELETRONICA
GAMES

ATACADO E VAREJO
- Grande variedade de cartuchos
- Adaptadores
- Fontes 3.ª Geração (Master, Phantom, Mega Drive, Game Gear, Game Boy)
- Video Game 3.ª Geração (Hi-Top Game Turbo)
- Cabos de ligação
- Transcoder NTSC/PAL-M

REMETEMOS P/ TODO O BRASIL

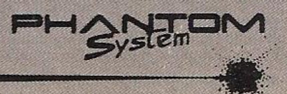
SPEED BAG
Bolsa acolchoada p/ Video Game

R. STA. IFIGÊNIA, 44 - CEP 01207 - SÃO PAULO - SP - PABX (011) 229-5877 - FAX (011) 223-7075








milmar




Argon. Presente o ano todo.

A Argon Promocional está abrindo uma linha direta com o cliente.

Contamos com um departamento de criação a sua disposição para desenvolvimento de peças exclusivas para sua empresa.

Durante a promoção, faça seu brinde conosco e ganhe um desconto extra de 15% nas quantidades acima de 2 mil peças.

Não perca tempo. Ligue agora.

Promoção por tempo limitado.



Argon Brindes e Acessórios Ltda.
Rua Domiciano Leite Ribeiro, 785
CEP 04317 - São Paulo - SP
Tel: (011) 579-0973/579-0537

PERGUNTE aos FERAS

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO (Master System)

Como faço para passar dos últimos chefes? Também gostaria de saber se o jogo tem **CONTINUE**.

Ricardo Wanderley Colaço
João Pessoa, PB

Aqui vão as dicas para destruir os principais chefes. Para acabar com Duque Armadura, você deve pular sempre que ele atira, e acertar uma coelhada, antes que ele desapareça. Se você acertar a charada, ele morre automaticamente. Para destruir a Medusa, acumule raios e use-os contra ela. Se não tiver os raios, acerte-a quando ela tocar o chão. E, finalmente, para destruir o Dragão, você deverá ter muitos detergentes e raios mágicos. Mas tome cuidado, pois quando ele pular, lançará fogo contra Mônica. Fique esperto, pois ele volta em forma de robô. Deixe alguns detergentes e raios para acabar com ele de vez. Infelizmente este jogo não tem CONTINUE.

STREETS OF RAGE (Mega Drive)

Gostaria de saber qual é o melhor jogador: Adam, Axel ou Blaze. Como posso escolher fases nesse jogo?

Osvaldo Pires de Camargo
Tremembé, SP

O melhor jogador é o Adam, pois além de ser o mais forte, suas voadoras são realmente poderosas. Neste jogo não há possibilidade de se escolher fases.

SONIC THE HEDGEHOG (Mega Drive)

Como faço para escolher fases neste jogo?

Luciana Mara de C.A.
São Paulo, SP

Para escolher fases faça o seguinte: pressione o direcional para cima, para baixo, esquerda, direita. Quando você ouvir um som característico, aperte o botão A **e o** Start, **simultaneamente. Você poderá escolher na tela a fase desejada.**

SHINOBI (Master System)

Gostaria de saber como destruir o último chefe, e como passar da fase 5-2.

Leandro G. de Medeiros
Luziânia, GO

O último inimigo de Shinobi é capaz de ressuscitar nas três primeiras vezes que você destruí-lo. Na primeira vez, chegue perto dele agachado, e acerte um chute, três vezes. Na segunda, fique agachado e atire quando ele estiver perto de você. Na terceira, você deve pular e atirar no chefe e em sua sombra, rapidamente. E, finalmente, quando ele ressuscitar pela última vez, fique agachado e acerte chutes quando ele se aproximar. Para passar da fase 5-2, fique na ponta dos precipícios e pule, tomando cuidado para não cair, e não se esqueça de destruir os inimigos, antes que eles o toquem.

BATTLETOADS (Nintendo)

Qual o macete para pegar o Mega Warp, da 6.ª fase? Eu não consigo fazer ele aparecer. A **VIDEOGAME** n.º 7 só mostra o sapo correndo.

Paulo Gustavo M. M. Leite
Rio de Janeiro, RJ

Olá, redatores da **VIDEOGAME**. Eu preciso, urgentemente, saber se há alguma dica para passar da 3.ª fase do Plano B, o Snake Pit.

Daniel Gomes de Faria
Belo Horizonte, MG

O jeito mais fácil para passar do Snake Pit **é justamente encontrar o** Warp **que levará à 8.ª fase. A técnica é a seguinte: na segunda caverna da 6.ª fase, a minhoca sairá da esquerda, fará uma curva para cima e outra para a esquerda. Neste momento, em vez de acompanhar o movimento da minhoca, corra e salte com o direcional todo acionado para a direita. O sapo cairá bem no local que aparece na foto da** VIDEOGAME **6.**

MEGA MAN III (Nintendo)

Vocês poderiam me informar se existe alguma manha para pular o inimigo Dok Robot, do castelo do Dr. Willy? Existe algum **Password** para ir direto no Dr. Willy, ou algo parecido?

Mauro Rene Costa Filho
Pouso Alegre, MG

O robô inimigo vai aparecer no lado direito da tela. Conforme ele vai se "despedaçando", suas partes irão para o outro lado, dessa forma ele vai se reconstituir. Para não ser atingido por elas, há três maneiras. Quando seus pedaços vierem por cima, fique parado. Caso eles venham por baixo, pule. Finalmente, se eles vierem pelo meio, escorregue para o lado oposto. Quando o robô chegar ao outro lado, acerte-o no olho, saltando e atirando rapidamente. Faça essa operação várias vezes, até destruí-lo.

AFTER BURNER (Master System)

Qual o macete para destruir a base voadora?

Daniel F. Botelho
Flamengo, RJ

Para destruí-la, você deve soltar mísseis sem parar, e deixar o direcional apertado nas diagonais para que os tiros do inimigo não o acertem.

PHANTASY STAR (Master System)

Em quatro horas consigo chegar ao nível 14, mas quando quero salvar o jogo, para continuar em outro dia, a dica fornecida pelo manual não funciona. O que devo fazer?

Maurício da Rosa Vollino
Porto Alegre, RS

Você não pode gravar o jogo enquanto estiver lutando. Para gravá-lo, aperte o botão 1 **ou** 2**, selecione a opção** SALV, **e coloque o seu nome em um dos números que aparecem: de 1 a 5. Quando quiser retomar o jogo, você deve selecionar a opção** CONTINUA, **na tela de apresentação, e escolher o número em que você gravou o jogo.**

CASTLEVANIA I (Nintendo)

Existe alguma dica especial para destruir a Morte? Qual arma devo usar, e onde posso encontrá-la?

Elber Zaccarezi
São Paulo, SP

Durante o jogo aparecerá o símbolo III. **Pegue-o pois ele triplica a velocidade do chicote e dos tiros. Além do chicote mais rápido, você também precisa chegar na Morte com a cruz. Acerte-a rapidamente com esta arma, assim a Morte será destruída primeiro.**

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro n.º 60, São Paulo, SP, CEP: 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.





▽

Distribuidor de cartuchos originais, aparelhos e acessórios

△

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

MEGA DRIVE

IMPORTAÇÃO PRÓPRIA

▽

- *Todos lançamentos nos U.S.A. e Japão*
- *Despachamos super rápido p/ todo o Brasil*
- *Solicite um de nossos representantes*
- *Vendas p/ locadoras e atacadistas*

△

FONE: (011) 535-5833

TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 4 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicon e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• **Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.**
• **Adaptadores para cartuchos.**

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

AUTORIZADA DYNACOM

Tecnofax Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1.º andar
Cj. 114/115 CEP 01207
São Paulo - (SP)

F.: (011) 222-1471
(Fone/Fax) 222-9083

AUTORIZADA
Belém/PA - Alltec Inf. Rua João Balbi, 1186 - Sl 07 Tel.: (091) 229-7353
Feira de Santana/BA - Romaq, Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221-3963
São Paulo/SP - Games e Games Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742

GAME LOCADORA. ENTRE NESSE MERCADO.

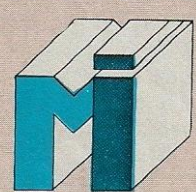
A MARCO WICIAL LHE OFERECE TODOS OS ACESSÓRIOS PARA A SUA GAME OU VIDEOLOCADORA

EXPOSITORES
ESTOJOS
IMPRESSOS
PAINÉIS
ETC.

PRONTA ENTREGA E MENOR PREÇO

VENHA CONFERIR!

REMETEMOS P/ TODO O BRASIL
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO



MARCO INICIAL COM. E REPRES. LTDA

MATRIZ - R. Claudino Alves, 159 - CEP 02037
Santana - São Paulo
(Próx. Est. Santana do Metrô)
Tel.: (011) 950-9899/950-8405 - Fax: (011) 959-0351

FILIAL - R. Afonso Celso, 1318 - CEP 04119
V. Mariana - São Paulo
(Próx. Est. Sta. Cruz do Metrô)
Tel.: (011) 579-3055

ROLOS & TROCAS

COMPRO

Cartuchos - Wolverine, Super Cars e Batman, todos Nintendo. Eduardo de Moura Bastos - rua Joaquim Inácio Cardoso, 135B, São Paulo, SP - CEP: 08170 - fone (011) 956-0028 ou (011) 264-8500, horário comercial.

Cartucho - Sonic The Hedgehog pelo menor preço. Maicol Sun, rua Monsenhor Coutinho, 499, Manaus, AM - CEP: 69000 - fone (092) 234-5152.

Cartucho - Tartarugas Ninja 2 (Nintendo). Faça o seu preço. José Wagner R. de Alencar, QNQ 4, conj. 20, casa 11, setor Q, Ceilândia, DF - CEP: 72240 - fone (061) 585-8281.

Cartuchos - Montezuma e Smurfs do Atari. Aceito propostas de compra e troca de cartuchos desse mesmo sistema. Marcelo L. Pimentel, rua Teodoro Shneider, 246, Portão CTBA, PR - CEP: 81070.

Cartuchos - Para Master System. Thiago Martins e Silva, SQS, 404, Bl. C, apto. 101, Brasília, DF - CEP: 70238 - fone (061) 224-4794.

VENDO

Nintendo - Americano transcodificado, um controle Quick Shot, um Power Pad, uma pistola, capa para o console e cinco cartuchos. Alexandre Augusto, rua Nilópolis, 15, Guarulhos, SP - CEP: 07180 - fone (011) 912-5628.

Pistola - Laser Gun na caixa, com 3 fitas, tudo em ótimo estado, por Cr$ 40 mil, e um cartucho Batman padrão Nintendo por Cr$ 25 mil. Rafael Burlamaqui Manão, rua Vilela Tavares, 234/201, Meier, RJ CEP: 20721 - fone (021) 289-5937.

Cartuchos - Quatro jogos por Cr$ 25 mil, Double Dragon por Cr$ 30 mil, e Guerrilheiros Indomáveis (jogo de pistola) por Cr$ 10 mil. Todos Nintendo (Phantom System). Jandelis Azevedo Jr., rua Nova República, 04, S. Camará, RJ - CEP: 21840 - fone (021) 210-2128, horário comercial.

Controle - Turbo Pro 2 com indicador luminoso por US$ 20, e os seguintes cartuchos: Dick Tracy e Midnight Resistance por US$ 20 cada, e Batman e Joe Montana Football, originais Sega Genesis por US$ 30 cada. Ericson Eber Massuco, rua da Urca, 283, Americana, SP - CEP: 13470 - fone (0194) 61-2561.

Phantom System - Com dois joysticks, uma pistola CCE sem uso, quatro cartuchos e um adaptador J-72, tudo por Cr$ 200 mil. Aceito contra-proposta. Yuri Ficher, Av. Hélio Lobo, 620, São Paulo, SP - CEP: 04359 - fone (011) 581-4317.

Phantom System - Com pistola, Power Pad Nintendo, 20 cartuchos e adaptador J-72. Ulisses Dantas Alleo, rua Cáspio, 211, S.B. do Campo, SP - CEP: 09750 - fone (011) 443-5665.

Bit System - Com seis cartuchos e um adaptador por Cr$ 250 mil. Marco Aurélio Dias de Pádua, rua Pres. Nilo Peçanha, 110, Mauá, SP - CEP: 09370 - fone (011) 416-2919.

Dactar - Seminovo com quatro jogos por Cr$ 80 mil. Joel Bogado, Av. Papa Pio XII, 1.141, São Paulo, SP - CEP: 07110.

Cartuchos - Para Nintendo: Mega Man III, Super Mario 2 e 3, Knight Rider, Ninja Gaiden 1 e 2, Turtle Ninja 1 e 2, Slalom, Tetris, Contra, Super Contra, Bigfoot, Double Dragon 1, 2 e 3, Rescue Ranger, Whomp' Em e Flying Boxing Dragon. Maicol Sun, rua Monsenhor Coutinho, 499, Manaus, AM - CEP: 69000 - fone (092) 234-5152.

Game Boy - Com Game Pack, amplificador de som e três cartuchos: Mario Land, Tetris e Tail Gator. Tudo na caixa por Cr$ 170 mil. Marcos Muniz, rua Ucaiari, 157, São Paulo, SP - CEP: 05468 - fone (011) 832-5664.

Cartuchos - De Mega Drive: Fantasia por Cr$ 40 mil, Castle of Illusion por Cr$ 35 mil, Super Real Basketball por Cr$ 35 mil. Vinícius da Silva Pinto, rua Miguel José Mansur, 23, Juiz de Fora, MG - CEP: 36030 -fone (032) 232-2615.

Cartuchos - Para Master System: Fantasy Zone: The Maze, Rocky, Super Cross, Choplifter, e Great Basket. As de 1 Mega por Cr$ 20 mil, e de 2 Mega por Cr$ 25 mil. Cristiano Ferreira Almeida, Av. Marari, 346, São Paulo, SP - CEP: 04402 -fone (011) 563-9585.

Computador - TK 95, gravador CCE DR 1000A, joystick Dynacom, mais 17 cartuchos, com 155 jogos ao todo. Tudo por Cr$ 95 mil. Hamilton M. Yasuda, rua Padre Jerônimo Vernin, 224, apto. 57, São Paulo, SP - CEP: 04180.

ROLOS

Mega Drive - Troco o console, mais os cartuchos Pit Fighter, Quack Shot, Spider Man e Castle of Illusion, por um Super Nintendo transcodificado com as fitas Super Mario World e Final Fight. Luciano E. Lobato, rua Luiza Julia, 47, apto. 82, São Paulo, SP - CEP: 04542 - fone (011) 829-2394.

Master System - Troco com pistola, mais os cartuchos Altered Beast, Gangster Town, Double Dragon, Super Football I, Wonder Boy e World Grand Prix, por um Mega Drive ou qualquer videogame do sistema Nintendo, de preferência um Phantom System com al-



guns cartuchos, ou Top Game. Albuerney Silveira Silva Jr., rua Sarutaia, 50, Guarulhos, SP - CEP: 07130.

Cartuchos - Vendo de Mega Drive: Homem Aranha, Streets of Rage, Ghostbusters, Alex Kidd in the Enchanted Castle e outros. Ou troco por: Strider, Alien Storm, Last Battle, Golden Axe, Ghouls N' Ghosts. Alexandre Costa, rua Bela Vista, 01, Cabo Frio, RJ - CEP: 28900.

Master System - Troco com mais cinco cartuchos - Labirinto, Hang On, Safari Hunt, Kenseiden e Jogos de Verão - por um Nintendo em perfeito estado de conservação. Volto Cr$ 40 mil em dinheiro. Ricardo Reis da Silva, rua C-13, Q: 153, T. Neves, Boa Vista, RR - CEP: 69300.

Odissey - Troco com teclado alfa-numérico, vários cartuchos e um gravador CR-600, por um Mega Drive ou Nintendo americano, ou então vendo. Liane M. Brugnaro, rua Monte Alegre, 1.457, apto. 31 - CEP: 05014 - fone (011) 62-1129.

Walkman - Troco, da Sharp, com toca-fitas, por 3 fitas de Master System a escolher. Victor Luis Smith Erthal - rua Eugênio José Erthal, 32 - Bom Jardim, RJ - CEP: 28660.

Pistola - Troco pistola Light Phaser da Sega (Master System) ou cartucho Rescue Mission (Sega) por um destes cartuchos: Castle of Illusion, Ghouls N' Ghosts, Alex Kidd The Lost Stars, Kenseiden, Great Basket, R. Type, Fantasy Zone II, Cloud Master ou Vigilante. Alan Uzêda de Souza, rua Sá Viana 218/202, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 20540 - fone (021) 268-3473.

Cartuchos - Troco Castlevania III por Turtles II ou por Castlevania Jr., e troco Robocop II por qualquer outro título, ou por minigame After Burner (série Master). Marcos Hirata Soares, rua Costa Gomes, 03, São Paulo, SP - CEP: 04382 - fone (011) 562-4041.

Phantom System - Troco com um cartucho e um adaptador, por um Game Gear, ou vendo por Cr$ 75 mil. Marcelo Junqueira Pinheiro, rua XV de Novembro, 2654, Garapuava, PR - CEP: 85100 - fone (0427) 23-8924.

Atari - Vendo com mais 56 jogos, incluindo importados, ou vendo apenas os jogos ou troco por Phantom System em bom estado. Dante Crespo Drago, rua das Acácias, 11, Bl. A3, apto. 203, Florianópolis, SC - CEP: 88040 - fone (0482) 34-1345.

Cartucho - Troco o jogo Tartarugas Ninja 2 por Mega Man 3. Carlos C. Marques, rua Pindauva, 522, São Paulo, SP - CEP: 04630 - fone (011) 531-3653.

Skate - Troco Pro Life com rolamentos importados e um walkman, por um Mega Drive. Cubro a diferença em dinheiro ou compro o videogame à vista. Aceito propostas. Leandro M. Santos, rua Felipe Noronha, 85, Poá, RS - CEP: 91040.

U-Force - Vendo ou troco este controle por campo magnético Nintendo por um portátil Atari Lynx. Marcelo Alexandre de Souza Neves Schemy, Av. Benedito Rodrigues Lisboa, 2.380, São José do Rio Preto, SP - CEP: 15090 - fone (0172) 27-4470.

Nota da redação

Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro n.º 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.



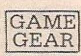


CONCORRA A UMA VIAGEM P/ MIAMI E ORLANDO EM JULHO DE 92. VÁLIDO SOMENTE P/ LOCADORAS E REVENDAS.

34 S.E. 2 AND. AVE. LOJA 210. DOWNTOWN MIAMI - FL - USA - 33131
PHONE - (001305) 372-0087 - FAX (001305) 372-0031

DISTRIBUIDOR DE APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS



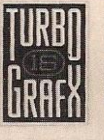






PC Engine









SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





Temos todos os lançamentos simultâneos com USA.

Solicite um dos nossos representantes
Administração central de vendas, **Chamonix Imp. Exp. Ltda.** Vendas e Show-Room
Av. Indico, 66 - sala 21 - S. B. do Campo - SP
CEP 09750 - Fone: (011) 458-5122/Fax: (011) 414-3706

REPRESENTANTES CHAMONIX

- RIBEIRÃO PRETO - SP: Shop 13. Tels.: (016) 627-4532/624-9284. Fax: (016) 635-6532
- RIO DE JANEIRO - RJ: Heifdem Com. Repr. Tel.: (021) 262-1886
- MARINGÁ - PR: MCA - Repr. Com. Ltda. Tels.: (0442) 22-6505. Fax (0442) 22-6505
- BRASILIA - DF: RICH LINE Com. Imp. Exp. Ltda. Tels.: (061) 225-2167. Tel.: Fax: (061) 225-2313
- JUNDIAÍ E REGIÃO: PLAY GAMES. Tels.: (011) 436-3602. Fax: (011) 436-5636
- VOLTA REDONDA - RJ: VID. Shop. Tel.: (0243) 43-4183. Fax: (0243) 42-9020
- RECIFE - PE: SONIC GAMES. Tels.: (081) 341-5540
- B. HORIZONTE - MG: Hot Games. Tel.: (031) 221-9045
- NITEROI - RJ: Paulo Foini Repr. Tels.: (021) 533-1934/533-1778. Fax: (021) 242-3578
- BELÉM - PA: SOFT GAMES. Tel.:/Fax: (091) 224-4545
- PORTO ALEGRE - RS: Embapress Representaçoes Ltda. Tel.:/Fax: (051) 223-7384
- FORTALEZA-CE: DARHMA - Repres. Ltda. Tel.: (085) 227-7624. Fax: (085) 244-3612

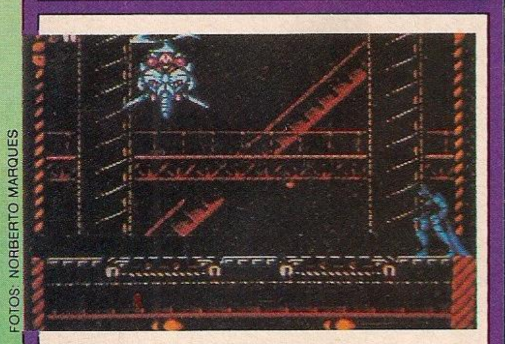
DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL

DICAS DO LEITOR

Ghouls N' Ghosts
(Super Nintendo)

Esta dica é para você escolher fases, música e efeitos sonoros. Quando estiver na tela de opções, pegue o controle 2 e aperte os botões **LEFT** e **START** simultaneamente. Mantenha-os pressionados, escolha a opção "Exit" e aperte **START** no controle 1.

Zian Teixeira da Costa
Niterói, RJ



FOTOS: NORBERTO MARQUES

BATMAN II — RETURN OF THE JOKER
(Nintendo)

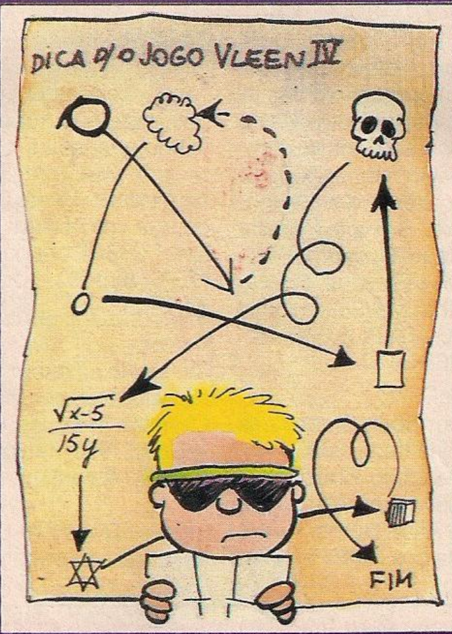
Aí vão as passwords deste jogo:
Fase 1-1 - **LPRZ** Fase 4-2 - **KHCN**
Fase 1-2 - **MDRR** Fase 5-1 - **QGVN**
Fase 2-1 - **NMLL** Fase 5-2 - **WBZT**
Fase 2-2 - **NWKL** Fase 6-1 - **FFHG**
Fase 3-1 - **LGZQ** Fase 6-2 - **CKQG**
Fase 3-2 - **GPTW** Fase 7-1 - **GPZT**
Fase 4-1 - **GNXF**

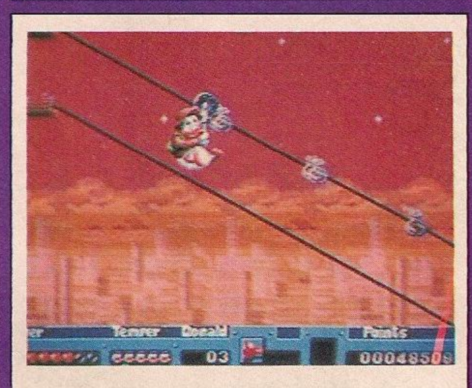
Paulo Watanabe
Poá, SP

Sonic The Hedgehog
(Mega Drive)

Existe um jeito bastante seguro para derrotar o Dr. Ivo Robotnik na última fase do jogo. Ao invés de ficar tentando acertar em qual dos três pistões estará o cientista, fique aguardando no canto esquerdo da tela, apenas desviando dos raios. E acerte-o toda vez que ele aparecer no pistão da esquerda. Demora um pouco mais, mas você não corre o risco de ser atingido por um dos pistões.

Luis Fernando Pinotti Silva
São Bernardo do Campo, SP





QuackShot
(Mega Drive)

Na Transilvânia, antes de entrar no castelo, há uma vida em um dos inimigos, pegue-a. Quando chegar na bandeirinha, chame o avião e volte para Transilvânia. Pegue mais uma vida. Repita esta operação quantas vezes quiser. Demora, mas vale a pena! Você acumula muitas vidas e poderá chegar ao final do jogo sem problemas.

Alexandre Kremer
Curitiba, PR

Batman
(Nintendo)

Para derrotar o Coringa, faça Batman ficar agachado junto ao inimigo, e atire sem parar. Quando o Coringa bater a bengala no chão, distancie-se dele, pois ele chamará raios! Volte à posição anterior e continue atirando. Repita essa operação até derrotá-lo.

Luis Fernando Pinotti Silva
São Bernardo do Campo, SP

Maniac Mansion
(Nintendo)

Para explodir a garagem, vá primeiro ao andar onde está o som "Mondo Stereo". Alí, pegue a chave que está no canto direito, acima do "Green Tentacule". Seu nome é Yellow Key. Vá para a garagem, abra o portão e use a chave no carro. Você terá uma surpresa!

Eduardo Z. Lyrio
Rio de Janeiro, RJ

Indiana Jones e A Última Cruzada
(Master System)

Quando conseguir o chicote, evite dar chicotadas perto dos inimigos, pois você pode perder muitos chicotes, e até morrer. De longe, basta uma chicotada, e ele estará morto!

Ricardo Augusto Soares
Tubarão, SC

Strider
(Master System)

Para selecionar fases, faça uma das seguintes operações até o jogo começar:
Fase 2: direcional para cima, botões **1** e **2**
Fase 3: direcional para baixo, botões **1** e **2**
Fase 4: direcional para a direita, botões **1** e **2**
Fase 5: direcional para a esquerda, botões **1** e **2**

Bernardo S. Nascimento
Rio de Janeiro, RJ





Vigilante
(Master System)

Para escolher fases neste jogo, mantenha o direcional na diagonal superior esquerda, e aperte o botões **1** e **2**, simultaneamente.

Gustavo Fleury Sócrates
Goiânia, GO

Final Fight
(Super Nintendo)

Para entrar na tela de opções, durante a tela de apresentação aperte simultaneamente os botões **L** e **START**. No item **Extra Joy Off** coloque **on**. Assim, quando você quiser dar o golpe especial (voadora giratória ou furacão), basta apertar o botão **A**, e não os botões **B** e **Y** como antes. Fica mais fácil acionar o golpe.

Mateus Andrade Silva
São Paulo, SP

The Simpsons: Bart vs. Space Mutants
(Nintendo)

Na 3a. fase (Parque de Diversões), dá para ganhar pontos e vidas. Não gaste muitas pedras do estilingue. Acerte apenas uma no garoto das bombinhas, pule para a esquerda e pegue a cabeça de Jebediah e as moedas. Suba novamente as escadas do trampolim, pule para a esquerda, e pegue as vidas e a invencibilidade. Faça isto até terminar o tempo. Você perderá uma vida, mas terá várias de lucro.

Rodrigo e Rafael Fernandes Ferreira
Bangú, RJ

MISTER GAME

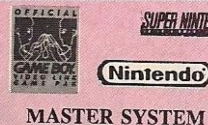
SÃO PAULO E CAMPINAS

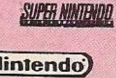
☞ Aluguel de cartuchos (os melhores e mais variados títulos).
☞ Compra/Venda/Troca. (Videogame, Acessórios e computadores PC e MSX).
☞ Assessoria. (Distribuição de cartuchos e acessórios p/locadoras em todo o Brasil).
☞ Venha jogar aqui o super nintendo, Atari Linx e o turbo Grafx.

MEGA DRIVE









GAME GEAR
MASTER SYSTEM
SEGA GENESIS

PROMOÇÃO: MEGA CD – US$ 600

CAMPINAS
- R. Carlos Guimarães, 35
Cambuí - CEP: 13023
FONE: (0192) 53-6778

Transcodificamos e destravamos o seu videogame

SÃO PAULO
- Av. Eng.º Heitor Antônio
Eiras Garcia, 880 - CEP: 05588
FONE: (011) 819-0419

Despachamos para todo o Brasil

Vale 1 locação. Traga este recorte e ganhe uma locação. Válido p/ não sócios

Sodimpex

CARTUCHOS ORIGINAIS



Nintendo



**PROMOÇÃO ESPECIAL DE PÁSCOA!
CONSULTE-NOS**

- CATÁLOGO DE 600 TÍTULOS.
- LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM ESTADOS UNIDOS.
- ATENDIMENTO VIP.
- MELHORES PREÇOS.
- MENOR PRAZO DE ENTREGA.
- SOMENTE P/ REVENDAS E LOCADORAS.

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

SODIMPEX - COMÉRCIO EXTERIOR LTDA.
FONES: (011) 256-1739/ 231-2432
FAX: (011) 231-2432 - SÃO PAULO - S.P.

SUPER NINTENDO

JOE & MAC

FOTOS: DAUMER GIULI

Num passado muito distante, quando "fast food" não era sinônimo de comida rápida mas de jantar difícil de caçar, dois "caras" das cavernas chamados Joe e Mac viviam numa boa. Até o dia que um terrível Neandertal (homem primitivo) invandiu sua vila, demolindo tudo e raptando todas as crianças das cavernas. Agora, essas crianças estão perdidas em algum lugar desta engraçadíssima época. Joe e Mac devem procurá-las enfrentando todos os perigos pré-históricos.

MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Data East
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 11
JOGADORES: 2

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
6	9	8	8

Armas

Clava - os heróis iniciam o game com esta arma, mas você vai precisar de algo mais forte para lutar contra os inimigos mais poderosos.

Bumerangue - arma que vai e volta. Ideal para lutar contra inimigos que estão distantes.

Osso - arma pesada e de pequeno alcance

Fogo - bolas de fogo são lançadas contra o inimigo. Arma poderosa.

Roda - rodando a bola os heróis atropelam seus inimigos

Itens

Carne - aumenta a energia do herói. Quanto maior a carne, mais energia o herói repõe.

Chave - abre as passagens trancadas no mapa

1 UP - vida extra

Cuidado

Toda vez que Joe perder uma vida, você deve colocar seu fantasma num lugar seguro. Caso contrário, o herói vai perdendo vidas até chegar ao "Game Over".





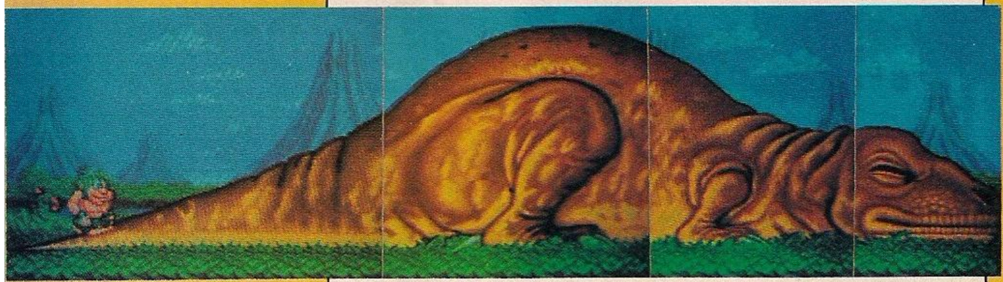


Estágio um

Joe tem de pegar um ovo que está bem em cima do muro. Dentro deste ovo se esconde a arma tipo bumerangue. Para alcançá-lo o herói deve pegar uma carona num pterodáctilo. Fique esperto porque Joe só tem duas chances.

Primeiro inimigo

O primeiro inimigo é um enorme dinossauro. Suba na plataforma e fique no canto esquerdo jogando bumerangues sem parar. Toda vez que o inimigo se aproximar pule para trás e volte depois para o lugar original. Repita a tática até liquidá-lo.



Comandos

Direcional - movimentos dos heróis
Botão B - pulos
Botão Y - ataques
Botão L e **Direcional** para esquerda - correr para esquerda
Botão R e **Direcional** para direita - correr para direita
Botão B e **Direcional** para cima -rodar
Select - selecionar armas

Estágio dois

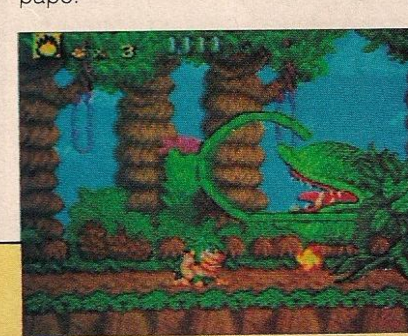
Para apanhar a arma de fogo que está na plataforma embaixo da ponte, aperte o **Direcional** para baixo e o **Botão B**.



Segundo inimigo

O inimigo agora é uma planta carnívora. Fique agachado no centro da tela para não ser pego pelo seu tentáculo e atire bolas de fogo. Mas cuidado, porque durante o combate, a planta vai jogar uma semente e uma outra plantinha vai nascer no lado esquerdo. Atire na plantinha e volte novamente sua atenção para a planta maior. Não pare de atirar e logo a inimiga estará no papo!







Estágio três

Aqui uma boa notícia: uma vida espera pelo herói no tronco esquerdo, bem no alto da árvore. Mas a vida só aparecerá se Joe conseguir acabar com todas as colméias. Cuidado porque as abelhas picam e tiram energia do herói. Preste atenção às plataformas também. Pisar fora delas pode significar a perda de uma vida. Quando Joe perde uma vida neste estágio, ele volta sem armas. O jeito então é voltar para o estágio dois, conseguir novas armas e só então tentar subir na árvore novamente.

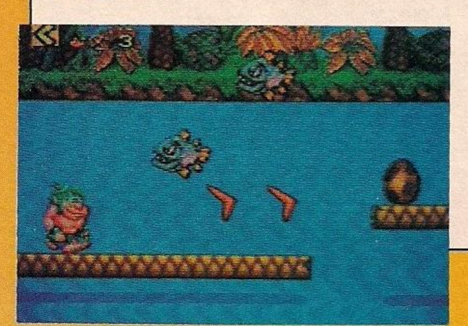
Terceiro inimigo

No topo da árvore, um grande pterodáctilo verde está esperando por Joe. Atire sempre para o alto, entre as pernas do inimigo, e muito cuidado com os ovos que o adversário ataca. Atire bumerangues sem parar, mas cuidado com seus rasantes. Atenção também quando o pterodáctilo jogar seus ovos: de dentro deles sairão filhotes, que também devem ser combatidos.



Estágio quatro

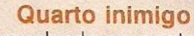
A tela agora anda sozinha e ferozes piranhas tentam atacar o herói. Atire nas inimigas e cuidado para não cair na água.





Estágio de Bônus

Quando aparecer o segundo ovo, acabe com todos os inimigos que estão na tela antes de quebrá-lo. Joe é levado então a um estágio de bônus, onde ganha duas vidas e uma chave.



Quarto inimigo

Fique agachado no canto esquerdo da tela, atirando bumerangues toda vez que os golfinhos aparecerem. Apesar de os inimigos conseguirem pegar Joe algumas vezes nesta posição, o herói consegue liqüidá-los. Lembre-se também que você ainda tem um pedaço de carne de reserva.





FOTOS: DAUMER GIULI

Estágio cinco

No início deste estágio a tela é vertical e o "cara" das cavernas tem de desviar das pedras que caem do alto. Use o **Direcional** para "driblar" o perigo.

Quinto inimigo

Joe tem de enfrentar um terrível monstro marinho. A melhor arma contra ele são as rodas. Se você não tiver as rodas, use os bumerangues. Para acabar com o monstro, Joe tem de acertar sua cabeça. Espere o inimigo sair das águas e atire. Num primeiro ataque o monstro sai do canto direito. Agora ele pode engolir suas armas e jogá-las contra você depois. No segundo ataque, só uma parte da cabeça do monstro aparece e anda do lado direito para o esquerdo. Já no terceiro ataque, o monstro solta peixes pela boca. Atire rodas sempre na sua boca e na cabeça e o monstro estará perdido.

Estágio seis

Agora todo o cuidado é pouco com os espinhos que estão nas paredes. Habilidade e rapidez podem garantir uma passagem menos "dolorosa".



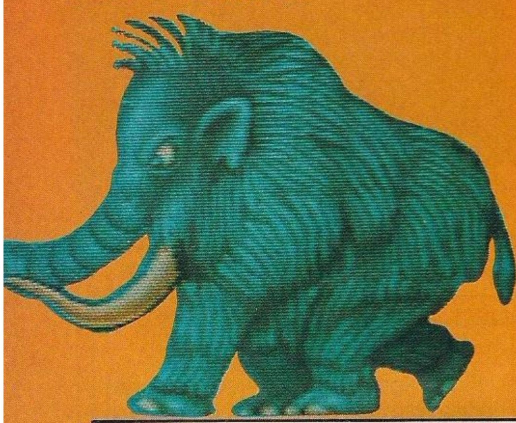
Sexto inimigo

Um mamute vai dar trabalho agora. Fique bem no canto esquerdo da tela e use a arma tipo bumerangue. Atire na cabeça do monstro toda vez que ele se aproximar e dispare nas pedras que ele jogar. Você vai precisar ter muita paciência, porque o inimigo demora a se render. Primeiro o mamute perde seu marfim, depois a tromba. A partir de agora pedras caem do alto da tela. Mude sua arma para as rodas e chegue perto do inimigo atirando sempre. Pronto, finalmente o monstro está acabado.



SUPER NINTENDO

JOE & MAC

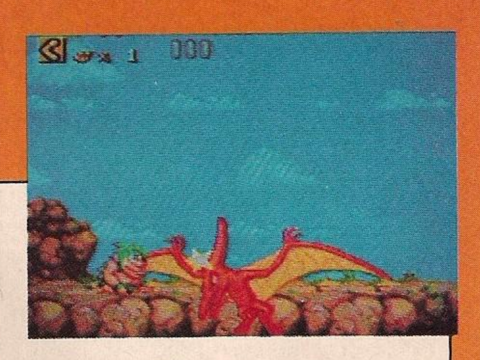




FOTOS: DAUMER GIULI

Estágio sete

Suba rapidamente sem se preocupar em detonar com os inimigos. Não esqueça também de pegar o osso que está no alto, no canto direito da tela.



Sétimo inimigo

Mais um pterodáctilo vai atacar o "cara" das cavernas. Use a arma da roda novamente. Mova-se na tela e procure ficar sempre no lado oposto ao inimigo. Atire sem parar e ele não aguentará por muito tempo.



Estágio oito

Destrua os pequenos dinossauros com o osso e só então destrua o ovo. Um pterodáctilo levará o herói a um estágio de bônus.

Estágio de Bônus

Joe ganha neste estágio a arma da roda e uma chave para abrir os caminhos fechados no mapa.

Vida extra

Quando Joe encontrar pela segunda vez as colunas que sobem e descem, fique atento porque embaixo se esconde uma vida.





Oitavo inimigo

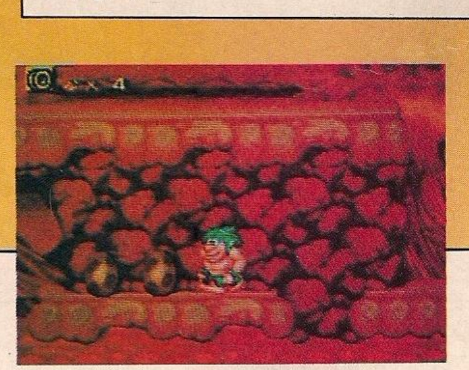
O inimigo agora é a cabeça de um enorme dinossauro. Fique bem embaixo da cabeça do monstro e atire para cima. Quando o adversário descer, solte o direcional e não pare de atirar. Moleza!



Estágio de Bônus

Com a chave você consegue alcançar os estágios de bônus. Neste, por exemplo, uma linda garota aparece e dá um beijo em Joe. Isto é o suficiente para que o herói recarregue suas energias.





Estágio nove

Um pterodáctilo leva Joe para mais um estágio de bônus. Para encontrá-lo, destrua o primeiro ovo, que está logo no início deste estágio. Aqui Joe ganha três vidas.

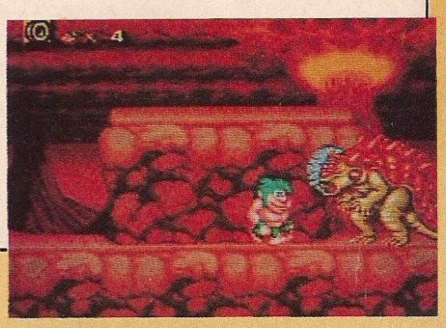


Fique ligado

Não quebre os dois ovos que estão na parte de baixo da tela. De dentro deles saem dois pterodáctilos para atacar o herói.

Nono inimigo

O inimigo agora é bravo: um dinossauro que se transforma numa roda de espinhos. Não adianta atacá-lo enquanto ele estiver transformado em roda de espinhos. Toda vez que o monstro "se abrir", aproveite para atirar com a roda. Ficando bem no canto da tela, você consegue se safar de suas investidas. Seja rápido e esperto para não levar "espinhadas"





Estágio dez

Pegar a vida extra agora não é fácil. Pegue uma carona na cabeça do pterodáctilo ou na cabeça do homem das cavernas e apanhe a vida rapidamente. Não esqueça que você ainda tem de pular para não cair no abismo.

Décimo inimigo

O inimigo desta fase é um esqueleto de dinossauro. Acerte sua cabeça com a arma da roda, ficando em cima do tronco e abaixe quando ele vier na direção de Joe. Fique esperto, porque o monstro se desmonta, mas seus pedaços podem cair em cima do herói. Corra para o canto esquerdo para escapar. O monstro tem a manha de se refazer e também de investir contra você. Quando a cabeça do dinossauro se desprender do corpo pule por cima dela e continue atirando.



Estágio onze
Primeira parte

Quando Joe alcançar a segunda leva de troncos, pegue carona com os pterodáctilos. Vá pulando de um em um até chegar a terra firme novamente.



Inimigo

Um dinossauro vermelho é o inimigo agora. O monstro surge pelo lado direito da tela. Fique no canto esquerdo, desviando das pedras e dos homens das cavernas que o monstro solta pela boca. Para acabar de vez com o monstro, ande de um lado ao outro da tela atirando embaixo da boca do bicho sempre que possível.



Segunda parte

Um jeito fácil de aumentar a energia de Joe é atacar os homens das cavernas, que imediatamente vão se transformar em pedaços de carne.





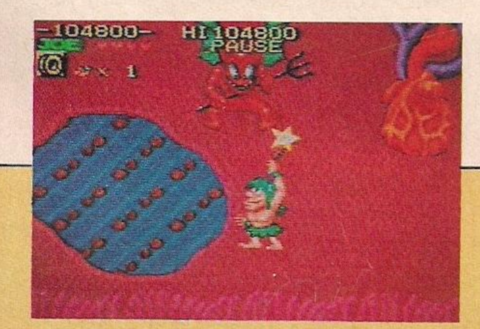


Fique esperto

Cuidado ainda com os homens que caem do alto da tela. Atire e ande rápido para conseguir passar numa "boa"

Inimigo final

Antes do diabo atacar, várias plantas carnívoras vão tentar roubar energia de Joe, deixando o herói mais fraco para o combate final. Fique nos cantos da tela abaixado e atire rodas para se defender. O diabo surge agora: continue usando a arma da roda. Para atingir o inimigo, Joe terá de dar um pulinho e atirar. Pedras começam a cair do teto e o inimigo também fará investidas. Seja esperto, porque agora o diabo se divide em dois. E uma surpresa horrível: um deles vai se transformar no Mac, que também atacará Joe. Lute com garra! Quando você finalmente destruir o inimigo, ele reaparecerá só que desta vez roxo e atacando rodas de fogo. Seja rápido para escapar e continue atirando rodas por baixo.





FOTOS: DAUMER GIULI

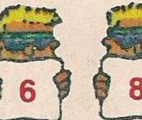
NINTENDO

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III: THE MANHATTAN PROJECT



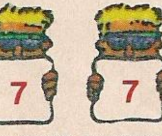
MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Konami/Ultra Games
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 8
JOGADORES: 2









DIFICULDADE · GRÁFICOS · MÚSICA/EFEITOS · CLASSIFICAÇÃO

As Tartarugas Ninja estão aproveitando as férias para descansar nas praias da Flórida, nos Estados Unidos, quando a amiga e jornalista April e também toda a ilha de Manhattan (onde se situa a zona central da cidade de Nova York) são seqüestradas e levadas para um esconderijo. Este é, talvez, o golpe mais ousado do Destruidor para atrair as tartarugas e, mais uma vez, tentar acabar com elas. Os quatro amigos têm agora de tentar salvar a moça, que está em apuros, e também a cidade de Nova York. Ajude Leonardo, Michelangelo, Donatelo e Raphael na difícil missão.

Golpes

Os golpes especiais são a melhor saída para "detonar" os inimigos. Só que cada vez que você usá-los, o herói perde pontos de energia.

Michelangelo · Leonardo · Raphael · Donatelo



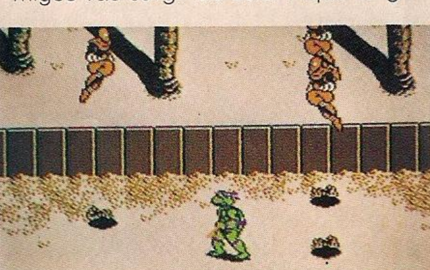
Comandos

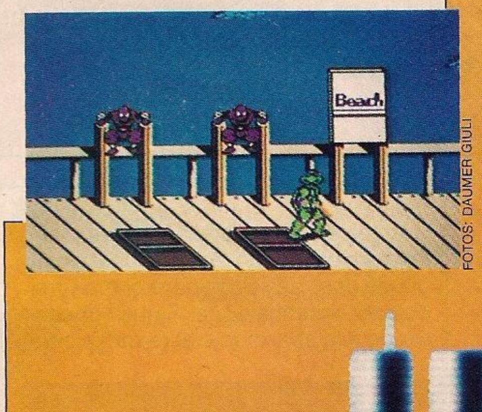
Direcional - movimentos dos heróis
Botão A - pulos
Botão B - ataques
Botão A e logo em seguida **Botão B** - golpe especial
Direcional para baixo e **Botão B** joga os inimigos para trás

Primeira fase - The Beach

De dentro desta porta surgem inimigos que atiram poderosos "shurikens" (estrelas da morte). Você pode se defender das estrelas, rebatendo-as com o botão de golpe. E, para derrotá-los, espere um intervalo nos tiros e acerte-os sempre. Os melhores golpes são os especiais — cuidado para não ficar sem energia — e as tradicionais voadoras.

Aqui, as sombras indicam que os inimigos vão surgir do solo. Fique longe delas para não perder energia. Depois, elimine-os com voadoras. Eles aparecerão em vários locais desta fase. Tome cuidado com as placas. Elas vão cair, revelando o esconderijo de inimigos. Fique ligado!





FOTOS: DAUMER GIULI

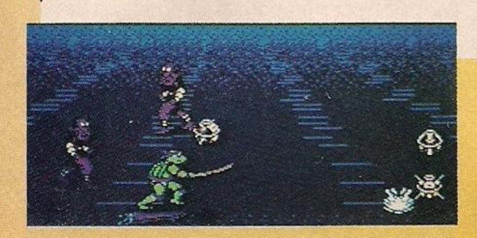
Inimigo

Seu inimigo nesta fase é o velho conhecido Rocksteady. Derrotá-lo não é difícil. Basta usar o golpe especial, até ele explodir. Quando ele atirar, desvie ficando mais acima ou mais abaixo na tela. E, quando ele investir contra você, basta saltar sobre ele para escapar.

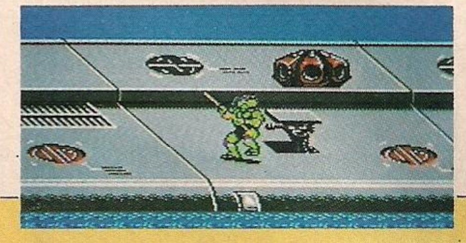


Segunda fase - Ocean

Nesta fase, a tela anda sozinha, e muito rapidamente. Fique ligado, pois inimigos surgirão de todos os lugares, e tentarão derrubar sua tartaruga da prancha. Mas a maior dificuldade serão mesmo os pequenos robôs que surgem em alta velocidade. Para não ser eletrocutado e perder energia, seja rápido no botão de golpes (**B**).

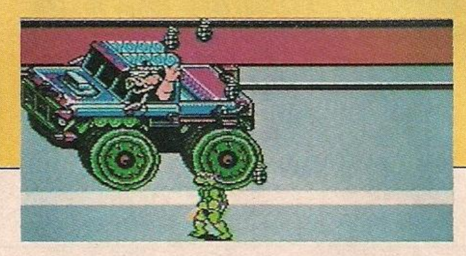


Sua missão continua ao atingir o submarino inimigo. Ainda na superfície, fique atento aos canhões. A melhor maneira para não ser atingido por eles é destruí-los, alternando saltos e golpes.



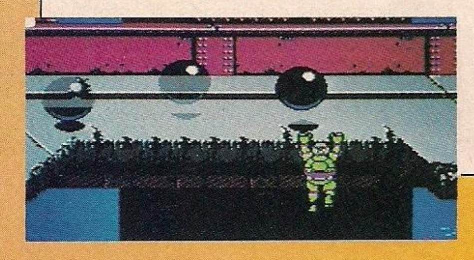
Inimigo

Seu adversário nesta fase é Groundchuck. Ele percorre toda a tela, como um alucinado, tentando massacrar sua tartaruga. Mas há um jeito fácil de acabar com a graça dele. Basta acertar o golpe especial sempre, pois assim, cada vez que ele encostar na sua tartaruga ele será atingido, e não ela.



Terceira fase: Bridge

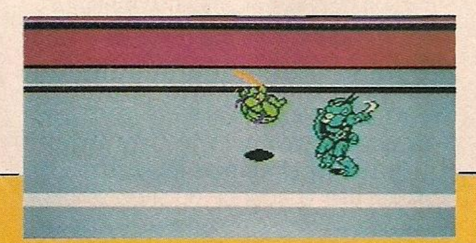
Com a carona do submarino, sua tartaruga chega ao local para onde o Destruidor seqüestrou Manhattan. Na ponte que leva à cidade, muitos inimigos. Derrote-os com voadoras. Para escapar das bolas de ferro, basta se pendurar na beirada quebrada da ponte. Aproxime-se dela e caia, mas sem pular. Não fique pendurado muito tempo, pois a tartaruga poderá cair.





Cuidado com Bebop! Ele tentará atropelar sua tartaruga, e se você desviar, ainda enfrentará uma chuva de granadas. Veja a maneira correta de desviar delas na foto.

Cuidado também com Slash, uma tartaruga quase gêmea e disposta a destruir tudo em troca de uma palmeirinha, prometida a ela pelo Destruidor. Não que ela seja malvada, mas apenas muito ingênua. Mesmo assim, é preciso detê-la: use e abuse dos golpes especiais. Seis bastam. Logo depois, uma merecida pizza para recompor suas energias!



Inimigo

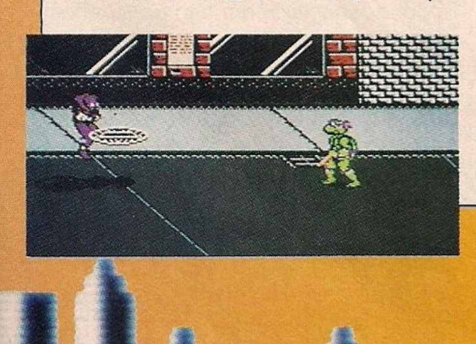
Agora, chegou a hora de enfrentar Bebop, outro velho rival da gangue do Destruidor. Ele tem uma maça giratória automática, que gira sobre sua cabeça e tenta acertar a tartaruga. Mas não se preocupe, pois nada pode acertar a tartaruga quando ela usa o golpe especial. Se for necessário desviar, fique no canto superior da tela se Bebop atacar por baixo, e vice-versa. E, logo após uma investida dele, ataque com outro golpe especial. Ele não resiste muito tempo!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Quarta fase - Manhattan

Já dentro da cidade seqüestrada, as tartarugas continuam sua luta para salvar April. Atenção aos inimigos que saem de dentro dos esgotos. Eles vão arremessar as tampas dos bueiros contra você. Só que o tiro pode sair pela culatra: dê um golpe na tampa. Ela volta, e destrói o agressor. Legal, não?

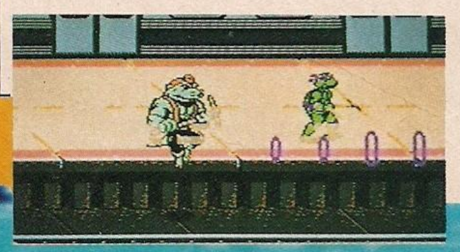


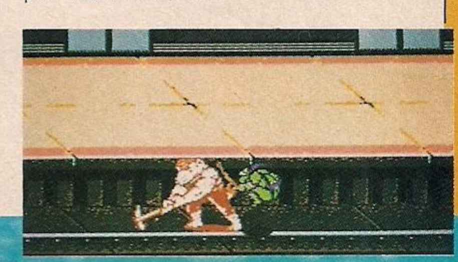
Dentro do metrô, os trens chegarão lotados de inimigos. Elimine-os com voadoras.



Inimigo

Para derrotar Dirtybag, seu inimigo nesta fase, você deve desviar de seus tiros em forma de argola saltando. A seguir, espere ele dar uma picaretada e escape também com saltos. Sua picareta ficará presa nos trilhos, e aí é só acertá-lo a valer com o golpe especial, por trás. Bico, não?

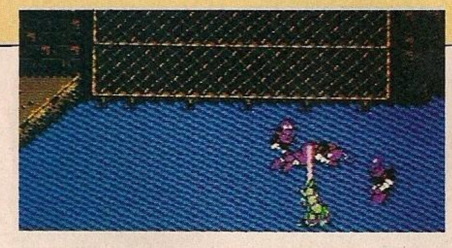




TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III: THE MANHATTAN PROJECT



FOTOS: DAUMER GIULI





Quinta fase - Sewer

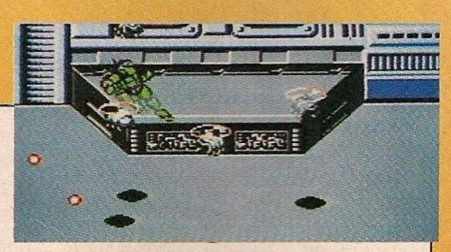
Sua tartaruga deve lutar agora nos esgotos de Manhattan. E, claro, nenhuma novidade: aqui também tem inimigos "pra dedéu"... Acabe com eles usando voadoras. Não se esqueça, nos esgotos as tartarugas estão em casa. No local da foto, cuidado com os inimigos que saltam de dentro da água. Quando as sombras surgirem, fique entre elas e voadora neles!

Por vezes, será inevitável seguir pela água. Aqui, use o golpe de jogar os inimigos para cima (botão **B** junto com o direcional para baixo).

Inimigo

Agora, é a vez de enfrentar Litterhead, um terrível jacaré, em uma galeria onde não faltam nem as goteiras. Logo na entrada, uma pizza recompõe suas energias. Ela será importante, pois você terá que dar golpes especiais muito rapidamente para deixá-lo imóvel e escapar de suas rabadas. Mesmo assim, será difícil evitá-las. Mas, se você não bobear nos golpes, a energia dele termina primeiro. Seja rápido!







Sexta fase - Technodrome

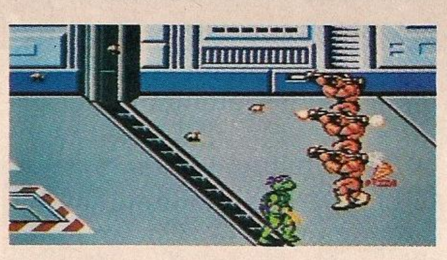
Agora, nossas amigas anfíbias invadem o Tecnódromo, o quartel general do Destruidor. Claro, lá dentro está lotado de inimigos. Os que vão dar trabalho são estes da foto, que vêm montados em pequenos discos a jato. Acerte os discos para desmontá-los com voadoras, e depois jogue-os para cima.

Depois de passar os buracos no chão, cuidado: uma bateria de atiradores o espera. Chegue neles pelo lado de baixo da tela, e vá subindo devagar na diagonal distribuindo golpes, até eliminá-los. Não esqueça a pizza para recompor energias!

Para acabar com as moscas mecânicas, use voadoras, guiando-se pela sombra delas para acertar as voadoras.

Agora, a tela anda sozinha. E, para complicar, mais inimigos e também raios que cruzam a tela. A única maneira de passar é usar os golpes especiais. Assim, os raios não acertam a tartaruga, e os inimigos vão sendo eliminados automaticamente.

Outro inimigo bastante encrencado: para derrotá-lo, use novamente os golpes especiais, rapidamente.







Inimigo

A tartaruga chega agora na sala onde April é mantida prisioneira, mas deve primeiro derrotar Destruidor. Use os golpes especiais para não dar chance a ele de reagir. Tome muito cuidado quando ele se joga para trás: Destruidor volta com toda a força. Escape usando o golpe especial, ou se não der tempo, apenas salte, dando um golpe logo em seguida. April está salva!



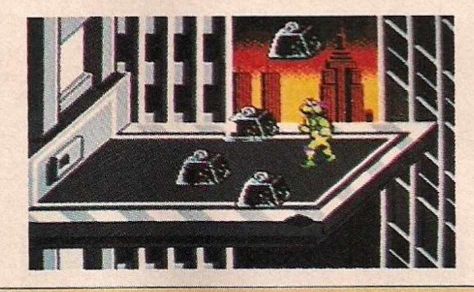


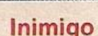
Sétima fase - Building

Uma surpresa: o Destruidor se recupera e foge. Vá ao encalço dele, nos prédios da cidade de Nova York. Subindo no elevador, a tartaruga pode jogar os inimigos para baixo. É a melhor estratégia.



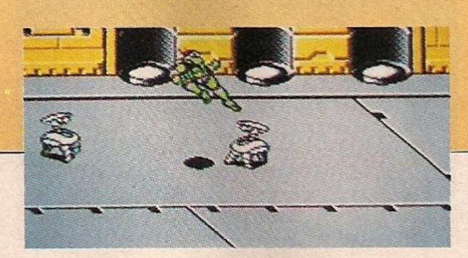
Mais acima, blocos de ferro vão cair. Para não ser esmagado, veja suas sombras, que aparecem antes, e fique entre elas.





Inimigo

Este "simpático" capanga do Destruidor adora como prato principal uma boa tartaruga. E, para não ser devorado, o melhor é ficar longe dele. Acerte-o com o golpe especial e fuja em seguida, usando para isso outro golpe especial.





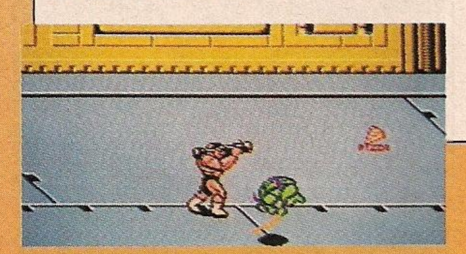
Destruidor consegue escapar, sendo teletransportado para sua nave. Só que ele não contava que as tartarugas também conseguiram pegar uma carona e vão persegui-lo dentro da nave. Aqui, todos os inimigos aparecem de montão. Cuidado com os pequenos robôs: acerte os ovos e depois cada um deles com voadoras.

Aqui, uma merecida pizza. Para chegar mais rápido a ela, acabe com os inimigos das bazucas usando o golpe especial.

Batalha contra Krang

O terrível Krang é o penúltimo inimigo do jogo. Para derrotá-lo, só há um jeito: a "raça". Acerte-o com os golpes especiais quando ele estiver atirando com seu braço-canhão. Ele vai parar de atirar e seu corpo se inclina, lançando mísseis. É hora de ficar bem junto dele, acertando golpes normais muito rapidamente. Quando ele se dividir, volte aos golpes especiais. Alterne essas estratégias até derrotá-lo.

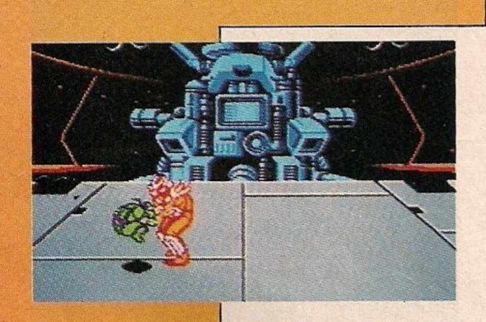


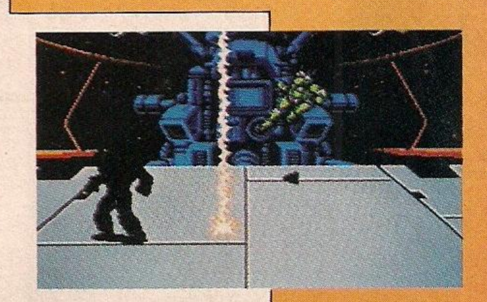




Batalha contra Destruidor

Chegou a hora de enfrentar o grande inimigo. E não será fácil, pois ele toma uma superpoção de força, e se transforma em Super Destruidor. Acerte golpes especiais sempre que ele estiver atacando. Quando Super Destruidor parar e erguer o braço, um terrível raio percorrerá a tela. Para escapar, use voadoras, e parta novamente para os golpes especiais. Alternando essas estratégias, você conseguirá acabar com ele. E salvará Manhattan!





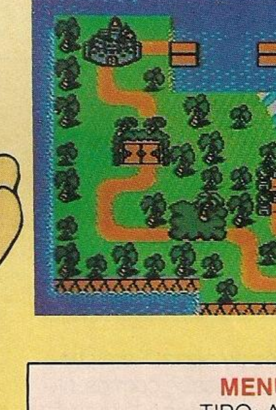


FOTOS DAUMER DE GIULI

NINTENDO

THE FLINTSTONES: THE RESCUE OF DINO & HOPPY

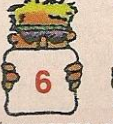
Yabadabadu! Fred, Wilma, Barney e Betty viviam felizes na Idade da Pedra até o dia em que o dr. Turner chegou a Bedrock, onde moram nossos heróis. O cientista maluco fez uma viagem no tempo, chegando do século 30, e sua missão era capturar dinossauros para o zoológico de seu tempo. Claro, ele acaba raptando Dino e Hoppy, os animais de estimação de Fred e Barney. Para salvá-los, Fred conta com a ajuda de Gazoo, um alienígena amigo, e que também precisa voltar ao futuro. Para isso, Fred tem de remontar os pedaços da máquina do tempo, destruída pelo cientista, viajar ao futuro e salvar seus bichinhos.



MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Taito
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 8
JOGADORES: 1






DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
8	8	6	7

Comandos

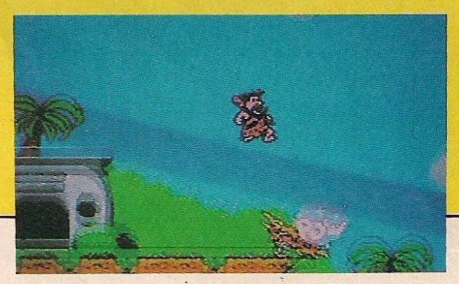
Direcional - movimentos de Fred
Botão A - pulos
Acionando **Botão A** - Fred se segura em lugares altos
Acionando **Botão A** e **Direcional** para cima - Fred sobe em lugares altos
Botão B - clavadas
Botão B e **Direcional** para cima - tiros
SELECT - seleciona armas

Armas

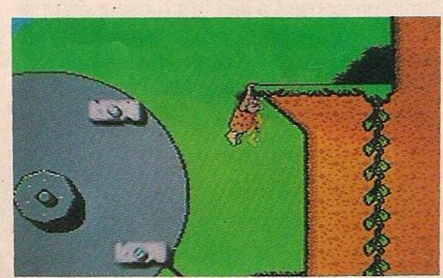
Machado - arma mais forte
Bomba - explode os inimigos da tela
Estilingue - tiros mais fracos

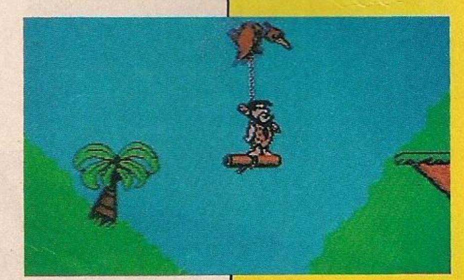
Itens

Coração - enche a energia de Fred
Fred - vida extra
Brontoburger - aumenta o poder do herói
Moedas - para ganhar novas armas
Cactus - aumenta um nível de energia





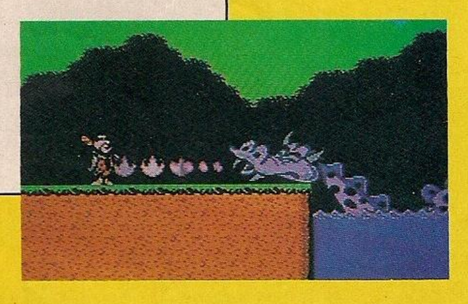


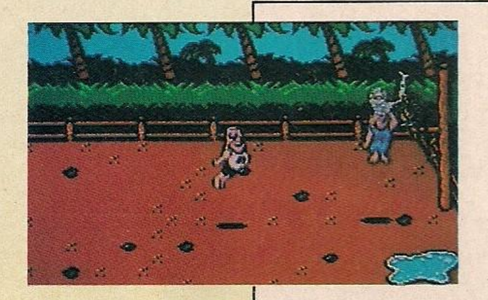


Primeira fase

Fred precisa remontar os pedaços da máquina do tempo que foi destruída pelo dr. Turner. Logo no início da fase, suba na primeira plataforma e bata no lagarto da foto para que Fred ganhe impulso e possa pegar a vida que está no alto. Cuidado agora com o esqueleto. Conforme Fred vai passando seus ossos vão caindo. Ande rápido! Dê clavadas nos inimigos para conseguir moedas. Fred agora deve subir na roda gigante e pular na plataforma. Vai ser difícil, mas lembre-se que o herói pode se pendurar primeiro. Para encontrar itens é só ir batendo com a clava nos barris. Agora um pterodáctilo vai dar carona para Fred chegar ao outro lado.

O primeiro inimigo é um enorme dragão roxo, que solta fogo pela boca. Fique no local da foto para não ser atingido por suas chamas e atire machados na cabeça do inimigo toda vez que ele abaixar para atacar.





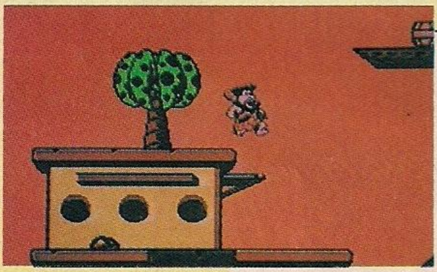
Jogo de Basquete

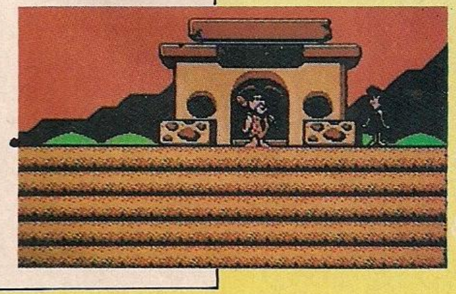
Fred disputa sua primeira partida de basquete e os comandos agora ficam diferentes:

Botão A - pulos
Botão B - bundadas e arremessos

A tática de ataque é simples: fique embaixo da cesta, dê um pequeno pulo e arremesse. Se Fred fizer mais cestas, ele ganha a sua primeira magia: a magia do pulo.





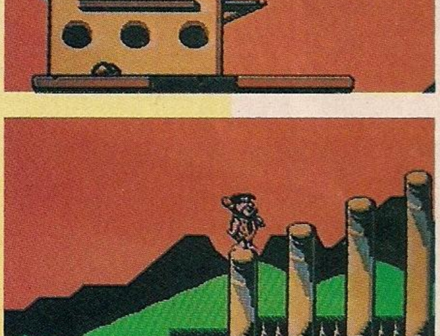


Segunda fase

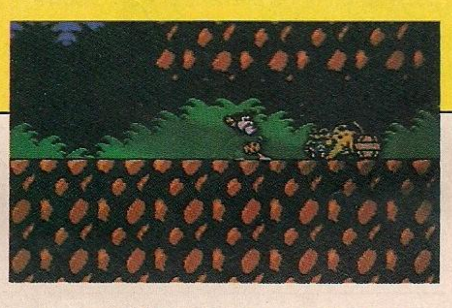
Fred deve continuar destruindo os barris para conseguir mais itens. Cuidado com os bandidos atiradores: fique pendurado esperando o bandido atirar; assim que o tiro passar, suba rapidamente e acerte-o. Para subir na árvore e pegar mais itens, use a cama elástica que está do lado da casa ou use a magia do pulo, que você acabou de conseguir. Quando aparecerem os troncos na água, Fred deve pular rapidamente, antes que eles afundem.

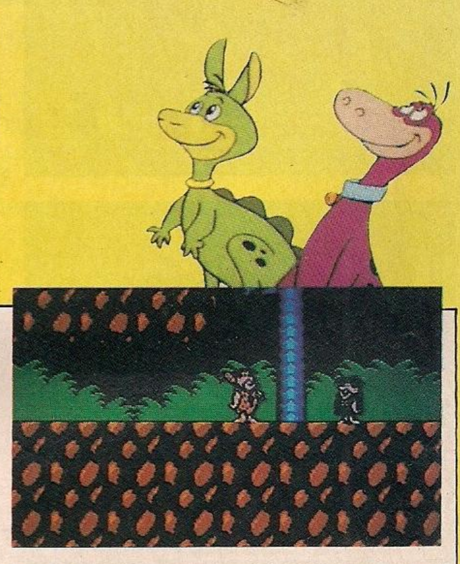
O herói continua seu caminho de barco e consegue diversos itens como vida, energia e brontoburgers. Mas seja rápido, se não o barco vai embora. Para passar pelo esqueleto, vá andando sempre pelos ossos mais altos. Fred finalmente encontra Wilma, sua esposa.

Depois do resgate, o herói enfrenta um homem das cavernas munido de um martelo. Jogue machadinhas bem rápido para que o inimigo não tenha tempo de atacar. Vencido o inimigo, há mais um jogo de basquete. Fred pode conseguir a magia da asa se ganhar, e poderá voar.







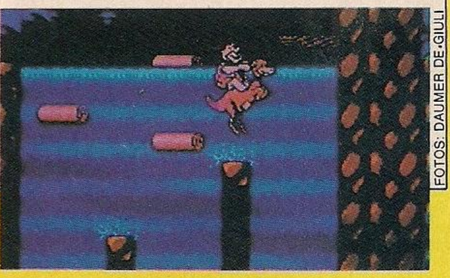


Terceira fase

Por enquanto, nenhuma novidade. Fred continua batendo nos barris para conseguir mais itens. Ande novamente em cima das toras para poder ultrapassar a cachoeira. Na floresta, Fred deve tomar muito cuidado com as cobras e o tigre. Espere o bicho dar o primeiro pulo e ficar suspenso no ar para atacar. O herói encontra agora o amigo Barney. Suba na balança para chegar ao outro lado e use o chifre para escorregar e "voar". Na cachoeira, use a magia do pulo para conseguir sair.

O próximo inimigo é um monstro das cavernas. Fique bem perto dele para não deixá-lo atirar. Quando o inimigo pular, passe embaixo dele e acerte-o. Repita a operação até destruir o inimigo de vez.





FOTOS: DAUMER DE-GIULI

THE FLINTSTONES: THE RESCUE OF DINO & HOPPY



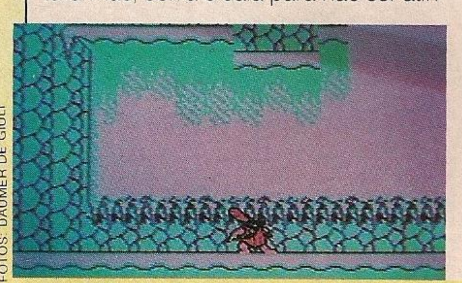


Quarta fase

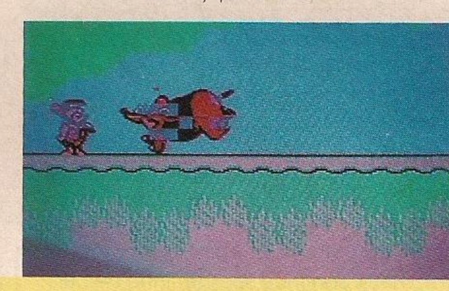
Fred está na cidade do gelo para tentar salvar a vizinha Betty. Para que o herói pare de escorregar, o melhor é ficar dando pulinhos. Fique ligado no inimigo que atira pedras: pule por cima delas e detone com ele. Nas plataformas não pare para pegar itens: Fred corre o risco de escorregar e cair. E, finalmente nosso herói salva Betty. Continue andando e pegue a vida no local da foto, mas cuidado com os espinhos congelados que estão no alto. Nas plataformas, corra e caia para não ser atingido pelos espinhos. Mas não esqueça de se segurar do outro lado, apertando o Botão **A**. Para passar embaixo dos espinhos venha correndo e abaixe quando chegar perto. Fred escorregará até o outro lado.

O inimigo é um javali que atira. Agora Fred tem de estar munido com a bomba. Atire as bombas e também carregue a clava com toda sua força (acionando Botão **B**) para atacar.





FOTOS: DAUMER DE GIULI



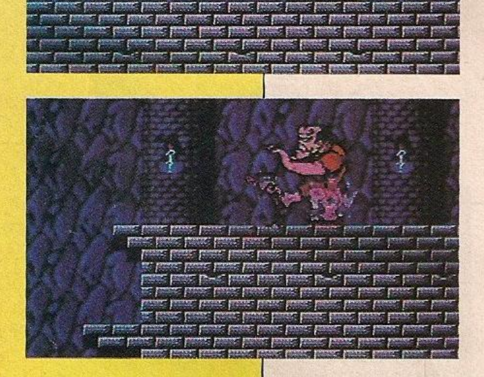


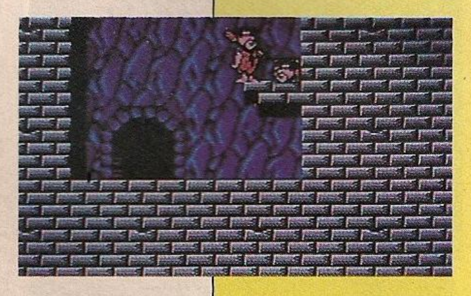


Quinta fase

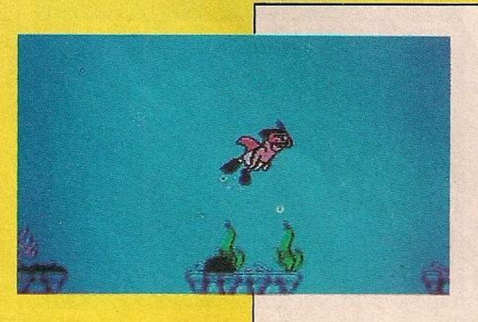
Mais uma partida de basquete e Fred agora ganha uma roupa de mergulho. O herói chega ao castelo do Drácula. Acabe com os morcegos e passe correndo pelas bolas que despencam do teto para não ser atingido. Fique ligado também nos espinhos que estão no chão e nas paredes. Para escapar das caveiras que saem andando, acerte-as rapidamente com a clava. Lembre-se que acertando os inimigos, Fred vai juntando dinheiro. Entre na porta para ganhar mais uma vida. Para abrir a porta, é só pular na alavanca. Agora corra para não acabar embaixo da lava e entre na próxima porta.

Para acabar com o Frankenstein carregue a clava de energia e soque o monstro. Use a magia da asa para apanhar energia. Se você não bater as asas, Fred não gasta dinheiro. Entre na porta do inimigo, o Drácula. Use a bomba para acabar com ele e dê clavadas toda vez que o inimigo se aproximar.











Sexta fase

Fred está embaixo da água. Use a magia do mergulho quando precisar. Cuidado com as lulas: elas grudam em Fred e tiram sua energia. Caso elas prendam o herói, solte uma bomba para tentar se livrar. Pule nas bolhas para conseguir passar. Cuidado agora com as piranhas: espere para continuar. Esta fase não tem um inimigo final.



Central de Vendas dos Fabricantes e Distribuidores para Video Locadoras

- A solução para quem já tem loja ou para quem quer montar.
- Atendimento rápido, pronta entrega, grande sortimento, últimos lançamentos, assessoria técnica, atendimento para todo o Brasil.
- Serviços: orientação no projeto da instalação da loja, assessoria técnica, orientação na escolha dos títulos, indicação no uso de marca, softwares para gerenciamento de loja.
- Filmes novos
- Filmes usados
- Cartuchos para videogame, todos os sistemas, novos e usados
- Consoles, acessórios de games em geral
- Últimas novidades.

Acessórios a preço de fábrica. Confira:

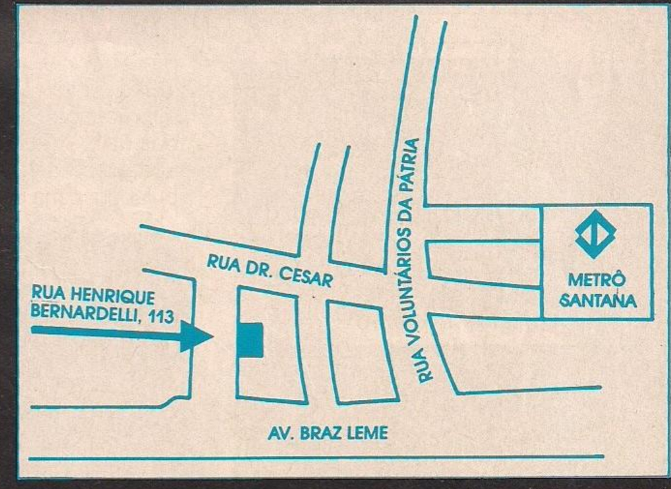
Expositor aramado de parede	56 fitas	Expositor em aço central estrelinha	192 fitas
Expositor central	112 fitas	Tela aramada frontal 1m	8 fitas
Expositor de parede de estoque	182 fitas	Tela aramada de estoque 1m	26 fitas
Expositor aramado central de estoque	364 fitas	Estojo injetado VHS	
Expositor ondular de parede	90 fitas	Estojo injetado Videogame	
Expositor ondular central	180 fitas	Suporte de exposição em "L"	
Expositor em aço de parede	64 fitas	Acessórios em geral	
Expositor em aço central	128 fitas		

REMETEMOS PARA TODO O BRASIL

LOC FEST

Pool de empresas voltadas para o atendimento do mercado de locadoras de video e games.

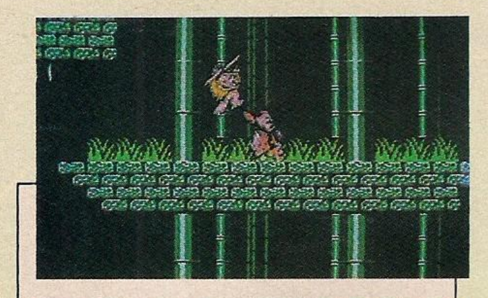
Rua Henrique Bernardelli, 113
Tel.: (011) 267.8577 - Fax: (011) 299.2980
CEP 02013 - São Paulo - SP
(A 200 m do Metrô Santana)
Horário de Atendimento:
2ª a Sábado das 08:00 às 20:00 hs.



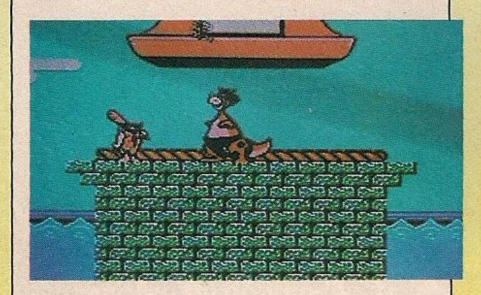
FREELA

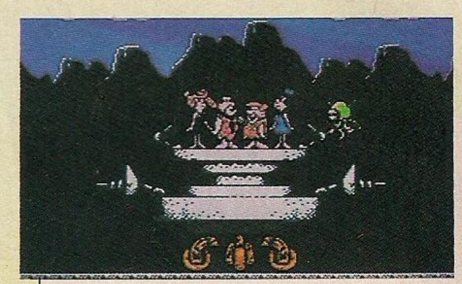
THE FLINTSTONES: THE RESCUE OF DINO HOPPY

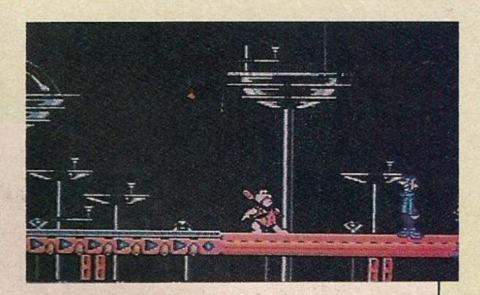
NINTENDO

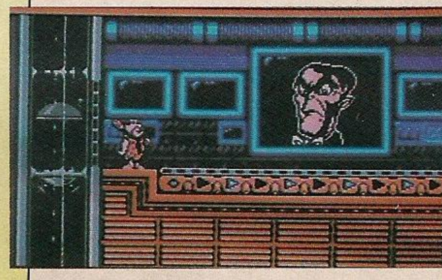






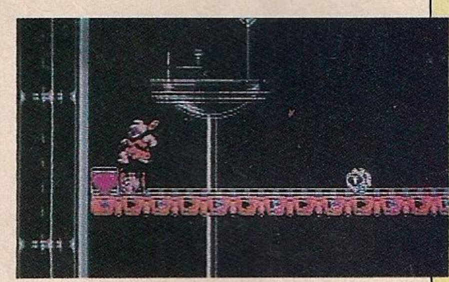












Sétima fase

Fred está no Japão. Deixe o ninja pular por cima de você. Assim é mais fácil do que tentar derrotá-lo. Quando aparecerem os guarda-chuvas, fique embaixo das casas para não ser atingido pela sua chuva. Cuidado também com os espetos. Escape usando habilidade. Acabe com o homem que está puxando o carrinho e suba em cima dele. Com o carrinho, Fred andará até cair num navio.

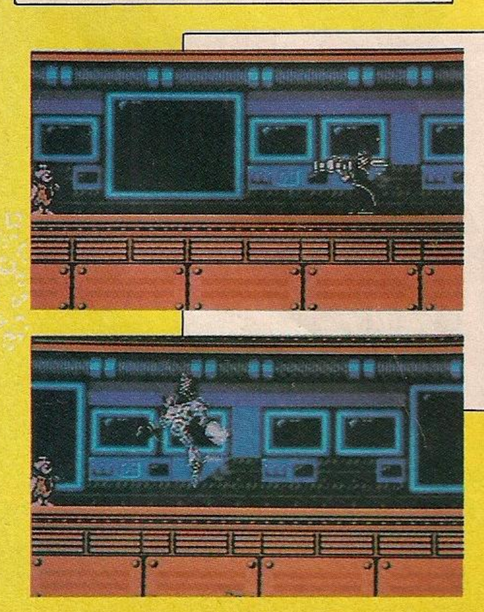
O inimigo da fase é um dinossauro. Jogue machadinhas nele e se abaixe para não ser atingido pelos tiros inimigos. Fique esperto também com as rabadas do dinossauro e se você precisar de um pequeno descanso, suba em cima do sino. Quando as machadinhas acabarem, fique no canto direito da tela, embaixo do sino, dando clavadas toda vez que o dinossauro aparecer.

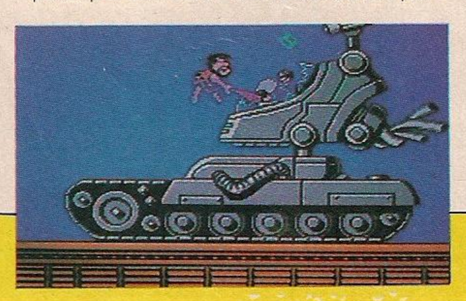
Oitava fase

A máquina do tempo finalmente está montada e Fred, Wilma, Barney e Betty viajam para o futuro. Fred encontra George Jetson — lembra dele, o pai da família Jetsons, dos desenhos da TV? — e também dr. Turner. Cuidado com as prensas de espinhos. Passe por cima delas sempre que elas abaixarem. Para pular o fogo, primeiro pule normalmente e quando sentir que Fred está caindo dê **pause** (aperte **START**) e use o poder da asa. Só assim Fred consegue pular alguns abismos. Vá subindo sempre pelo elevador. Quando Fred chegar a um andar onde há fogo no chão, use o gancho para passar. Pegue o canguru para continuar subindo e acabe com os inimigos para conseguir mais dinheiro. No local da foto se esconde mais uma vida.

Batalha final

O inimigo final é o dr. Turner, que vem munido de vários instrumentos. O primeiro é uma bazuca. Encoste no canto da tela e abaixe. Quando o inimigo chegar perto de Fred, dê clavadas nele. Agora é a vez do dr. Turner aparecer montado num robô. Deixe ele pular por cima de Fred. Quando ele parar, acerte-o até que ele caia. Mas dr. Turner ainda volta e desta vez dentro de um trator. Fique perto de sua cabine, carregue a clava e quebre o vidro do trator. Agora é só acertar uma clavada no cientista e pronto! Fred salva Dino e Hoppy.





FOTOS: DAUMER DE GIULI



VENDAS

549 • 2766



FZ

Rua Gregório Serrão, 254
Vila Mariana - São Paulo - SP
CEP 04106



SILVER SURFER

MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: LJN
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 6
JOGADORES: 1






DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
7	7	8	7



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Galactus é um ser cósmico, que se alimenta da energia de planetas. Ele criou Silver Surfer, o Surfista Prateado, para vagar pelos confins do espaço à procura de planetas desabitados que pudesse devorar. Só que Mephisto, seu terrível inimigo, conseguiu aprisioná-lo. A missão do surfista é invadir os domínios do vilão e de seus aliados para derrotá-lo, libertando assim Galactus, seu mestre e criador. Para isso, o herói conta com uma prancha de surf bem esperta, capaz de flutuar no espaço, e muitos outros segredos. Confira.

Comandos

Direcional - movimentos do herói
Botão A - tiros
Botão B - movimentos da orb

Itens

F - tiros de fogo
S - aumenta a velocidade
S prateado - mais uma vida
B - mágica para destruir todos os inimigos da tela

Segredo

Conseguir o modo de **passwords** neste game é fácil. Na tela de abertura, acione o **Direcional** para a diagonal superior esquerda simultaneamente no controle **1** e **2**. Agora é só colocar um dos passwords abaixo para conseguir poderes extra.

Invencibilidade - entre **KJTTJK** e aperte **START** duas vezes.

CONTINUE infinito - entre **SJM333** e aperte **START**

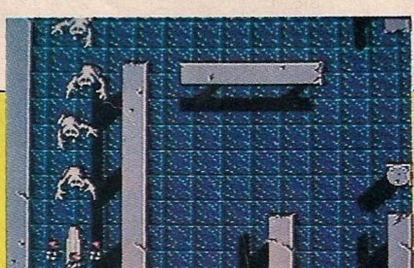
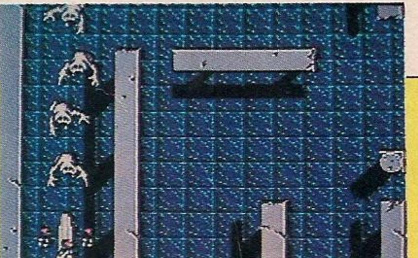
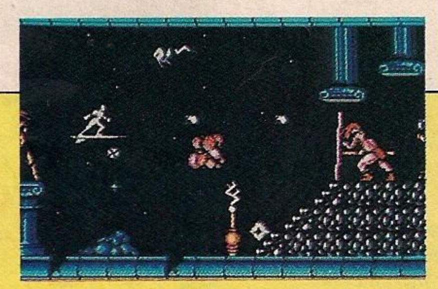
Melhores armas - entre **CKWJT4** e aperte **START**.

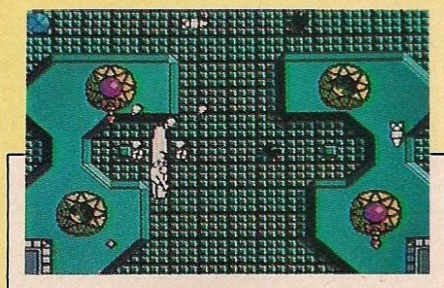
Primeira fase

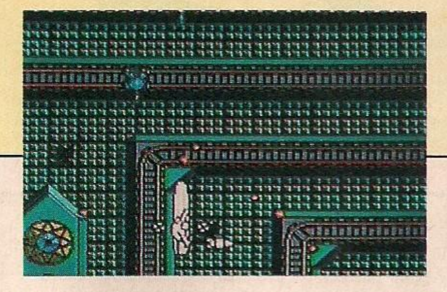
O herói pode escolher qual inimigo deseja enfrentar primeiro. Possessor pode ser uma boa escolha para começar. O surfista está perdido no espaço e aqui são muitos os inimigos. Atire nos canhões que estão no alto da tela e cuidado com as colunas que surgem da parte de baixo. Apanhando a nave orb, as coisas se tornam bem mais fáceis. Ela se posiciona ao lado da sua prancha e também atira. Destrua todas as cabeças que vão aparecendo.

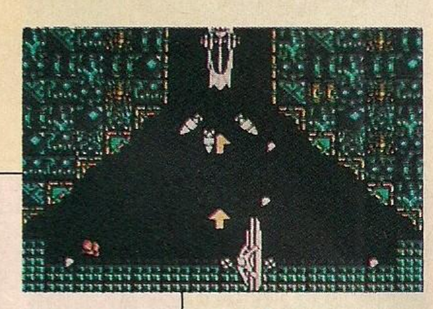
No segundo estágio, a tela é vertical. Vá destruindo as bolas de canhão e os pequenos fantasmas. Não esqueça de apanhar os itens. No estágio 3, atire sem parar, assim os inimigos não terão vez.

Chegou a hora de enfrentar Possessor. Dispare sempre no seu escudo, quando ele explodir atire direto no inimigo. Possessor não resistirá por muito tempo, principalmente se você estiver com o tiro triplo.

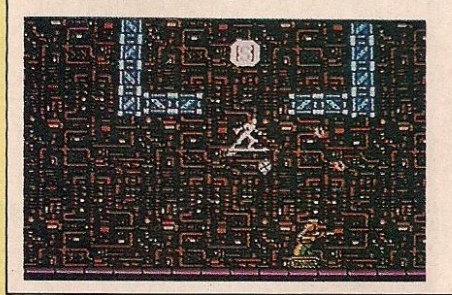






Segunda fase

Escolha atacar Emperor. A tela novamente é vertical. Destrua os canhões para tornar o combate mais tranqüilo. Não esqueça de continuar apanhando os itens. Os canhões que andam nos trilhos também vão dar trabalho. Chegou a vez de enfrentar a nave atiradora. Dispare na inimiga e fuja de seus tiros triplos com habilidade.



No segundo estágio, canhões, andróides e sanfonas verdes terão de ser enfrentados com muitos tiros. Apanhe o item **S prateado** no local da foto: ele lhe dará mais uma vida.

Finalmente o estágio 3. Silver Surfer vai agora ao encontro do inimigo Emperor. Para acabar com ele é só destruir a coluna de canhões que tenta impedir a passagem do herói e o proteje.

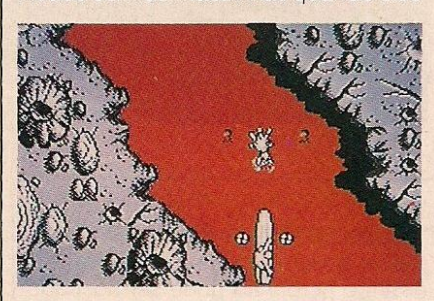


Terceira fase

Entre agora nos domínios de Firelord. Acabe com as mãozinhas quando elas estiverem subindo e recolha os itens que vão aparecendo. Atenção também aos monstrinhos cascudos: dispare para arrasar com eles.

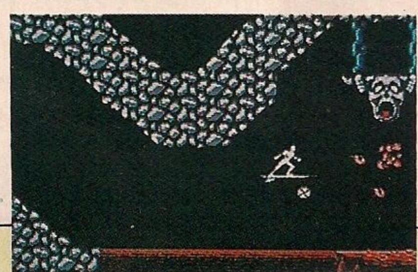
O segundo estágio acontece dentro de uma caverna. Cuidado com as chamas de fogo que caem do teto e com as que surgem da parte de baixo da tela. Fique ligado nos morcegos que aparecem. Quando surgirem caveiras que cospem fogo, atire e passe por baixo. Dispare para acabar com os monstros das janelas. Cuidado também com as abóboras atiradoras. Seja rápido e detone com elas.

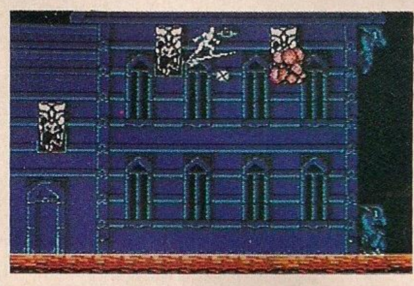
No terceiro estágio o herói vai enfrentar Firelord. Mas antes disso, tome muito cuidado com as chamas de fogo que estão no teto e no chão. Atire para apagá-las. O inimigo está atrás de duas piras. O melhor agora é estar munido com a nave orb. Deixe a nave virada para baixo, para destruir os tiros adversários. Dispare contra Firelord com o tiro normal.

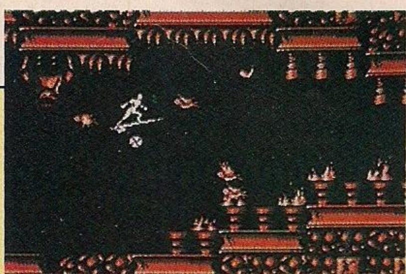


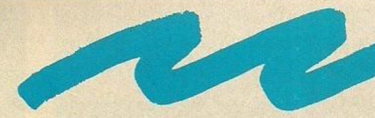






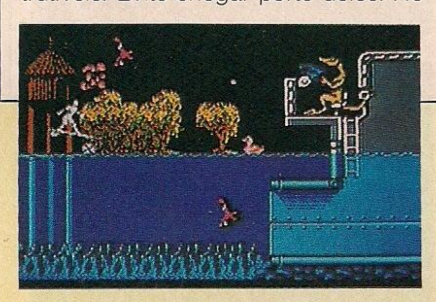


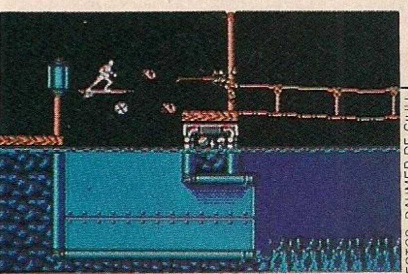




Quarta fase

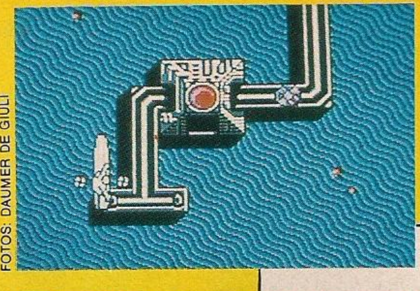
Nos domínios de Reptyl, o surfista agora está no mar. Acabe com os peixes, sapos e lagartos que vão aparecendo. Os sapos que estão grudados nos postes e soltam a língua são indestrutíveis. Evite chegar perto deles. No estágio 2 a tela volta a ser vertical. Atire nos canhões e vá pegando itens. Cuidado com o canhão vermelho. Se você atirar ele solta bombas. Silver Surfer encontra um monstro inimigo, que solta tiros pela boca. Fique bem na frente do adversário, atirando constante-



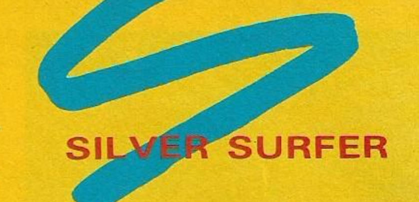


FOTOS DAUMER DE GIULI

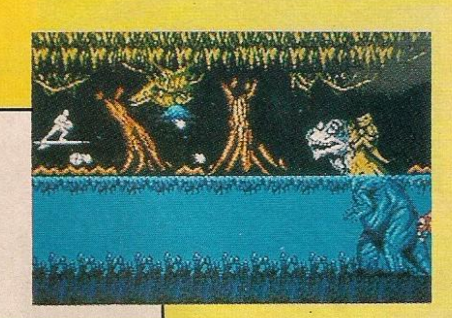
FOTOS: DAUMER DE GIULI





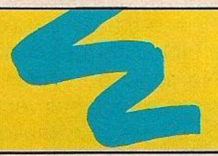


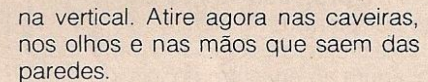
SILVER SURFER

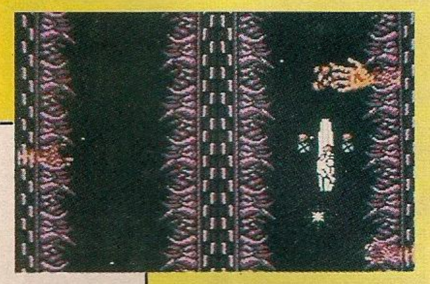


mente e ele não suportará.

Reptyl se esconde no terceiro estágio. Atire na sua cara para destruir os tiros que saem de sua boca. Mas cuidado com os enormes pássaros pré-históricos que não vão dar folga. Desvie e atire para destruí-los.



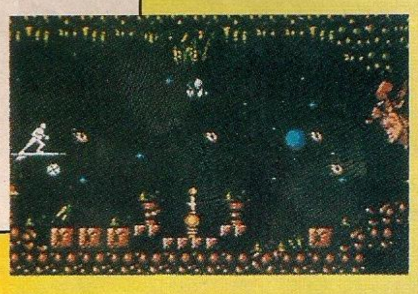




Quinta fase

O domínio de Mephisto é o único que resta para ser destruído. Mas esteja atento: fantasmas tentam atacar o herói. Fique esperto com os que saem de dentro das portas para não ser surpreendido. Atire sempre. Nós giratórios também vão dar trabalho. Mas não esqueça que você tem a nave orb para ajudar. O estágio 2 também acontece na vertical. Atire agora nas caveiras, nos olhos e nas mãos que saem das paredes.

Agora você vai enfrentar Mephisto pela primeira vez. Atire primeiro na sua mandíbula depois ataque sua testa. Mas ele não será destruído: um novo domínio se abre, e o surfista deverá destruí-lo para acabar de vez com a ameaça do vilão.







Batalha final — Mephisto

O melhor jeito para atacar Mephisto é atirar em sua cabeça com a nave orb. Assim o herói não pode ser acertado pelos seus tiros. Ficou fácil, não?

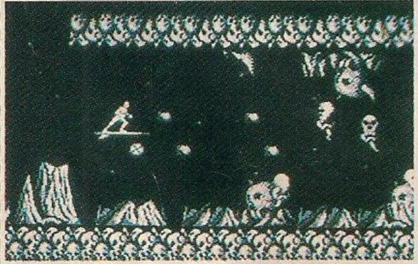
Estágio final — Magik Domain

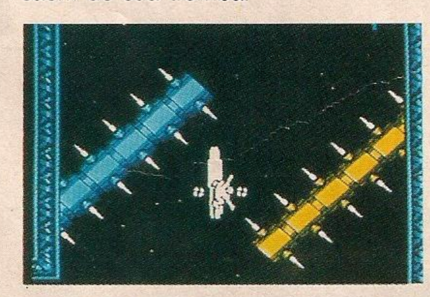
Silver Surfer ainda precisa encontrar uma parte da máquina do tempo que está faltando. Para isso é preciso entrar nos domínios de Magik. Atire nas caveiras e nas esferas alienígenas. Para detonar a caveira é só apertar a mágica.

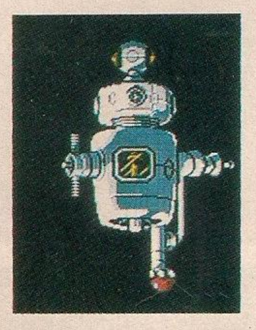
No segundo estágio, Silver Surfer tem de enfrentar terríveis criaturas. Dispare para acabar com elas e não esqueça de pegar os itens que surgem. Cuidado com os espinhos que estão fincados nas paredes e com as bolhas. O inimigo é um escorpião. Coloque a nave orb para o lado e atire sem pena.

No estágio 3, cuidado com as criaturas roxas. Fique ligado também nas gotas que saem dos buracos que estão na parede. Surgem agora elefantes mutantes: muita atenção para não ser pego de surpresa pelas gotas que saem de sua tromba.

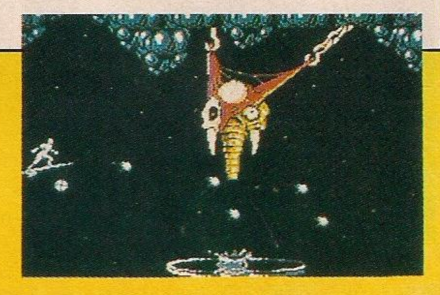


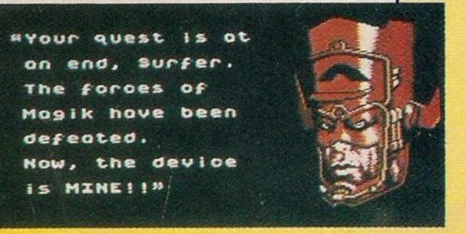


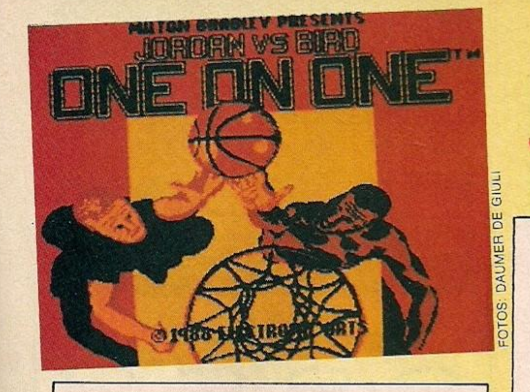












FOTOS: DAUMER DE GIULI

JORDAN VS BIRD

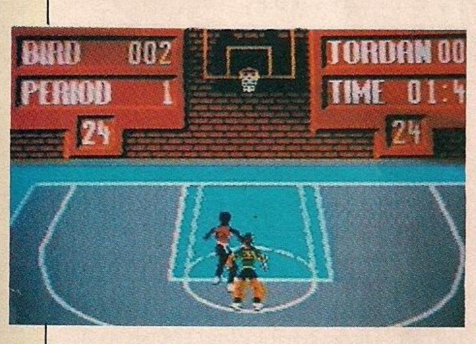
Neste emocionante game, dois dos melhores jogadores da liga americana de basquete, a National Basketball Association (NBA), de todos os tempos, se enfrentam: Larry Bird e Michael Jordan. Você pode escolher com qual dos dois craques vai disputar esta partida, mais conhecida no Brasil como "Vinte e Um". Não existem equipes, e Jordan e Bird terão meia quadra para se movimentar.

MENU
TIPO: Esporte
FABRICANTE: Electronic Arts
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 2



DIFICULDADE 6 — GRÁFICOS 8 — MÚSICA/EFEITOS 5 — CLASSIFICAÇÃO 7

Comandos
Direcional - movimentos do jogador
Botão A - arremessos e bloqueio
Botão B - faz o jogador virar de frente para a tela, facilitando bloqueios e arremessos.





Opções de Jogo

Bird contra Jordan em um jogo de 15 pontos ou de 11 — o game termina quando o primeiro jogador alcançar a marca exigida.

Treinamento — somente um dos jogadores treina arremessos. Esta modalidade não conta pontos.

Campeonato de "enterradas" — você tem de copiar a "enterrada" do seu adversário. Quando você acertar, ele é que deve copiar a sua performance.

Treinamento de "enterradas" — agora você está sozinho na quadra e o seu jogo não vale pontos.

Follow the Leader — você enfrenta agora o computador e deve seguir tudo o que o seu adversário fizer.

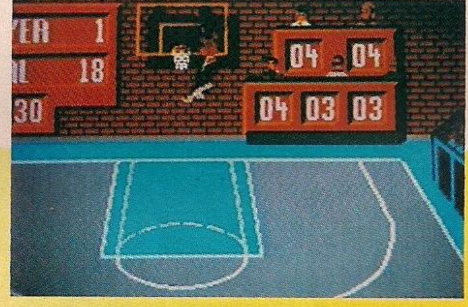
Campeonato de três pontos — o jogador enfrenta o computador em arremessos na linha de três pontos e tem um minuto para conseguir o máximo de cestas.

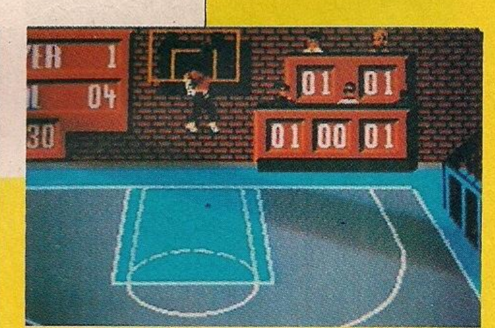
Treinamento de três pontos — seu jogo não conta pontos.

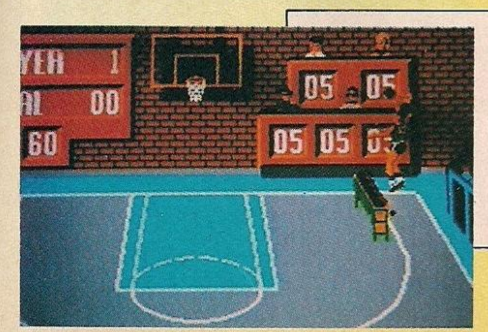
Concurso de enterradas

Uma das modalidades mais emocionantes deste game é o concurso de "enterradas". O jogador tem de entrar na posição correta dentro do garrafão e apertar o Botão **A** no momento certo. O mais importante agora é a habilidade e o que vale mesmo é muito treino. Dez "enterradas" ficaram famosas dentro do basquete. Confira a Air Jordan (o jogador "voa" do fundo da quadra até a cesta e coloca a bola), a Two Handeed Hammer (quando o esportista "enterra" a bola com as duas mãos e com muita força) e a Wind Mil (o jogador faz a "enterrada" com a mão esquerda fingindo que jogará com a direita, ou vice-versa).



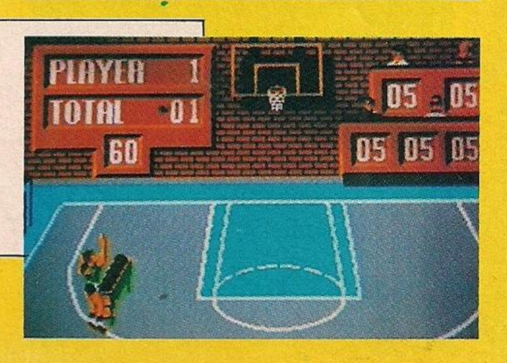


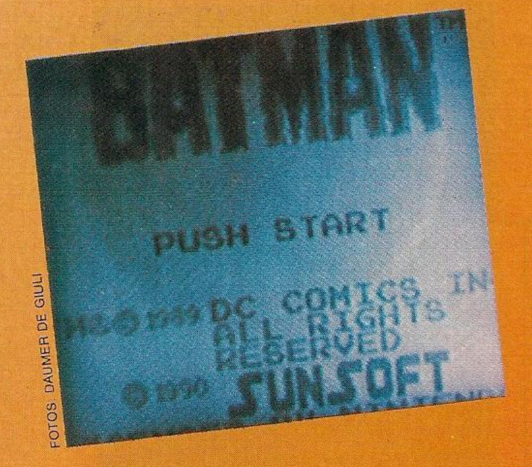




Campeonato de três pontos

Nesta modalidade, o jogador pode fazer o arremesso em cinco posições diferentes: de frente para cesta, nas diagonais e do fundo da quadra. É com o direcional que você vai escolher a melhor posição.





FOTOS DAUMER DE GIULI

GAME BOY

BATMAN

Após aparecer nas versões para Mega Drive e Nintendo, Batman ataca agora nos consoles do portátil Game Boy. O Homem Morcego tem mais uma vez de enfrentar seu inimigo Coringa, que deseja destruir Gotham City. Veja como impedi-lo.

MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sunsoft
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 4
JOGADORES: 3

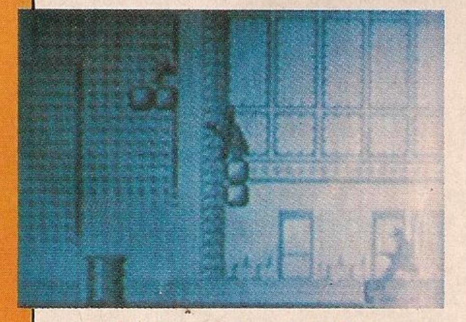


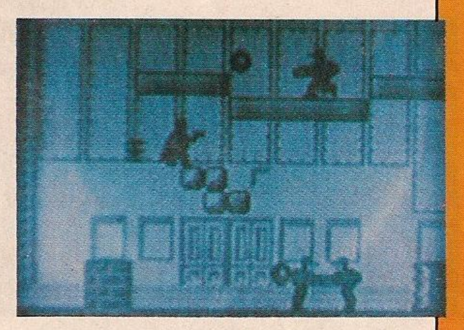


DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
7	7	8	7

Primeiro Mundo
Estágio 1 — Gotham City

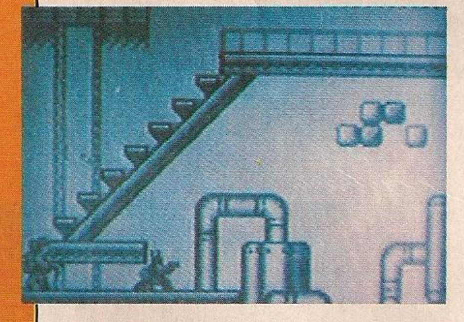
Batman está a procura de Coringa, nas ruas de Gotham City. Não esqueça de ir pegar todos os itens durante o caminho. Eles se escondem sempre nos blocos mais escuros. Atire nos inimigos para acabar com eles. Apanhe agora o morcego. Com este item, Batman pode destruir seus inimigos, apenas com o toque do morcego, que não pára de girar.

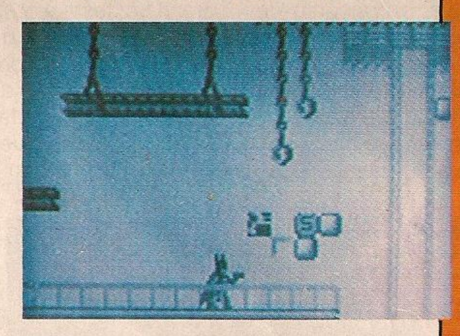




Estágio 2 — Chemical Factory

O Homem Morcego está numa indústria química e todo o cuidado é pouco com os inimigos atiradores. Procure disparar logo que localizar o inimigo. Isso evita que ele atire antes. No local da foto, abaixe para conseguir passar. Fique ligado no item com a figura da arma do Batman. É uma armadilha, e caso você o pegue, o Homem Morcego perderá a potência de sua arma. Quando Batman encontrar o robô subindo as escadas, dispare para destruí-lo. Antes de atravessar as plataformas, verifique se não há nenhum inimigo andando nelas. Se houver, atire.

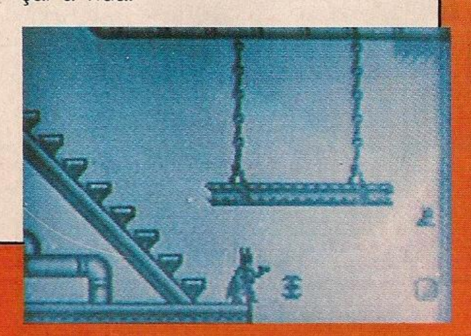




Estágio 3 — Chemical Factory

A partir de agora, pequenos robôs inimigos vão atirar em Batman. Abaixe para não ser atingido e atire. Dentro dos blocos escuros se esconde uma vida. Não esqueça de apanhá-la. Suba nas plataformas móveis para conseguir passar. Para conseguir pegar a vida que está suspensa embaixo da plataforma, Batman deve abaixar e atirar: um bloco surgirá. Agora é só pular para alcançar a vida.





Comandos

Direcional - movimentos do herói
Botão A - saltos
Botão B - tiros

Itens

Dentro dos blocos mais escuros Batman consegue itens. Quebre todos para pegá-los.

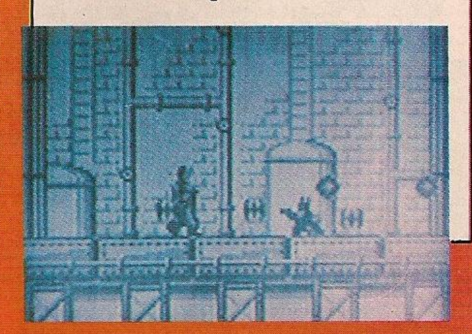
Coração - energia
B - pontos
Letras - armas:
R - arma tipo bumerangue (Batarang)
W - tiros ondulados
T - tiros laser
Batman - vida
Morcego - escudo

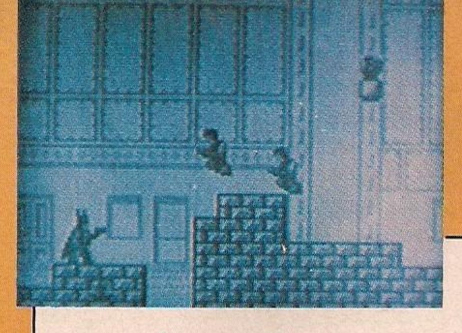
Sound Test

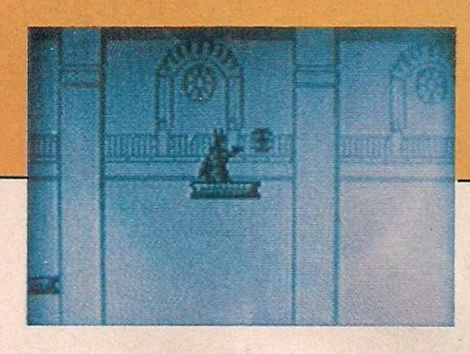
Para ouvir todas as músicas deste game, é só acionar o **Direcional** para a superior direita.

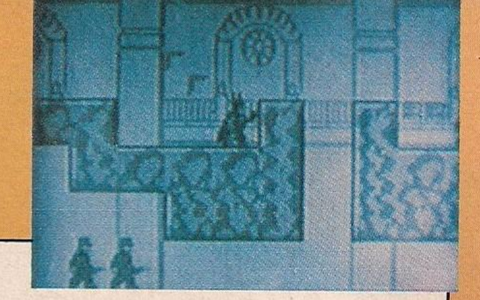
Batman vs. Jack

Batman encontra Jack Napier, o assassino de seus pais e que mais tarde se transformará no Coringa. Abaixe para desviar de seus tiros e não pare de atirar. Toda vez que o inimigo tentar se aproximar, pule por cima dele para desviar. A melhor arma contra Coringa é o **R**. Disparando com ela, Batman atinge o adversário duas vezes: na ida e na volta. Jack cai dentro de um composto químico e sofre sérias queimaduras, ficando totalmente deformado. Nasce o Coringa.









Segundo Mundo

Estágio 1 — Gotham City

Continue disparando contra os inimigos e muito cuidado com os blocos que despencam do alto da tela. Para não ser atingido, fique bem na beirada das colunas. Vá apanhando itens para melhorar seus tiros, acumular morcegos e ganhar mais uma vida.

Estágio 2 — Flugalheim Museum

Quando Batman estiver com a arma **R**, ele pode disparar através das paredes e atingir os inimigos que estão do outro lado. Agora o Homem Morcego encontra pela primeira vez os tiros laser, que também atravessam paredes.

Estágio 3 — Flugalheim Museum

Batman pode agora ir por baixo ou por cima. O melhor é seguir por cima, para acumular mais itens. Mas muito cuidado para não cair nos buracos camuflados, eles são imperceptíveis. Continue atirando nos adversários e apanhando os itens. Mais uma vez passe pelas plataformas móveis. Mas atenção: se o Homem Morcego cair agora, ele voltará ao início do estágio.

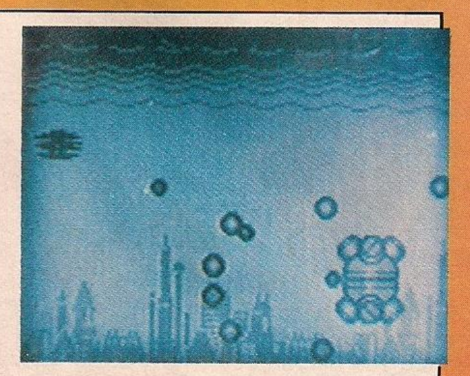
Terceiro Mundo

Estágio 1 — Batwing Stage

Batman sai do museu e entra numa nave espacial. Agora é a vez dos aviões e helicópteros atacarem. Para destruí-los, ataque com rajadas de tiros. O inimigo deste estágio é uma nave espacial: desvie dela, indo para o alto da tela. Não deixe de atirar. Cuidado porque a nave não pára de se mexer e algumas vezes ela vem para o lado esquerdo. Para escapar, passe por baixo nestas ocasiões.



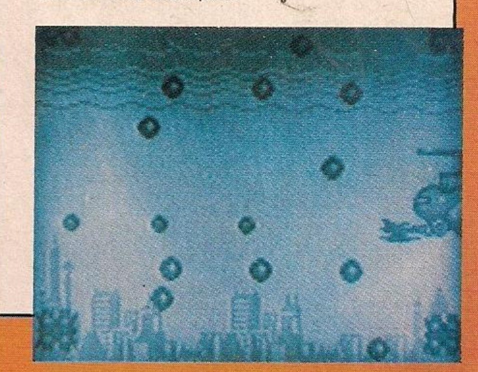




Estágio 2 — Batwing Stage

Nuvens com formato de pinguins agora vão atacar o herói. Desvie para não ser atingido: as naves são indestrutíveis. Cuidado com os mísseis que tentam atacar Batman. Atire para acabar com eles. O inimigo agora é um avião. Seus tiros são em zigue-zague e Batman tem de entrar na "dança" para conseguir escapar ileso. Mas fique esperto: às vezes o avião dá um mergulho e volta pelo canto esquerdo da tela. Para acabar com ele atire sempre. Assim que o Homem Morcego acabar com o avião, aparecerá um helicóptero inimigo. Primeiro ele jogará uma bomba, que se dividirá em muitos tiros. Atire também e não esqueça de desviar. Agora é a vez dos projéteis. Cada um deles irá para um dos cantos da tela. O melhor agora é ficar encostado no helicóptero para não ser atingido pelos tiros. Atire sempre.





Quarto Mundo

Estágio 1 — Gotham Cathedral

Batman está na Catedral da cidade. Continue atirando nos inimigos e tenha cuidado para passar pelas plataformas móveis. Fique ligado para não ser pego de surpresa pelos pequenos robôs que também escalam paredes.

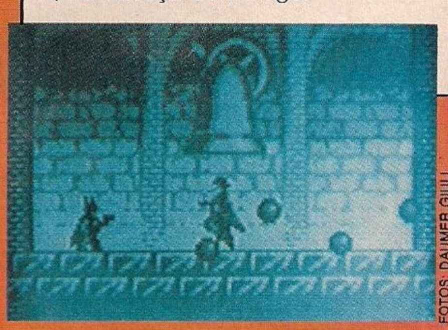


Estágio 2 — Gotham Cathedral

Agora fique muito esperto porque a tela anda sozinha e Batman corre o risco de cair nos abismos ou ser esmagado. Atenção para não ser atingido pelos tiros de canhão. A técnica é simples, é só abaixar e atirar. As plataformas vão ficando cada vez mais distantes umas das outras, tornando maior a dificuldade.

Batman vs. Joker

Batman enfrenta Coringa, que desta vez não economiza em tiros. Toda vez que o inimigo se aproximar, pule sobre ele e vá para o canto oposto da tela para conseguir desviar. O segredo agora é atirar sem parar com a arma **R**, na cabeça do inimigo.



FOTOS: DAUMER GIULI

MEGA DRIVE

ROLLING THUNDER 2

Satélites começaram a desaparecer da órbita da Terra no final do século 20. As informações foram interrompidas e o mundo entrou em caos. Após investigações, o WCPO (World Criminal Police Investigation) descobriu que o responsável por esta situação é um antigo grupo terrorista chamado Geldra, que volta a atacar. Como solução, o WCPO destacou dois de seus melhores agentes, Leila e Albatross, para lutar e resolver o problema. Acompanhe as principais fases deste game.

MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Namco
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 22
JOGADORES: 2



PASSWORDS

Você tem de escolher palavras inteiras, em quatro colunas, para montar as passwords neste game. Confira abaixo as senhas deste jogo:

Parte 1

Round 2 - A Magical Thunder Learned The Secret
Round 3 - A Natural Fighter Created The Genius
Round 4 - A Rolling Nucleus Smashed The Neuron
Round 5 - A Curious Program Punched The Powder
Round 6 - A Logical Leopard Blasted The Secret
Round 7 - A Private Isotope Desired The Target
Round 8 - A Natural Rainbow Elected The Future
Round 9 - A Magical Machine Muffled The Killer
Round 10 - A Digital Nucleus Punched The Devile
Round 11 - A Private Thunder Created The Powder

Parte 2

Round 1 - A Rolling Program Smashed The Genius
Round 2 - A Curious Rainbow Learned The Future
Round 3 - A Magic Isotope Blasted The Devile
Round 4 - A Private Leopard Punched The Neuron
Round 5 - A Slender Fighter Elected The Genius
Round 6 - A Digital Rainbow Muffled The Secret
Round 7 - A Logical Thunder Smashed The Powder
Round 8 - A Rolling Machine Desired The Future
Round 9 - A Slender Nucleus Blasted The Target
Round 10 - A Curious Isotope Created The Killer
Round 11 - A Natural Program Desired The Neuron

Comandos

Direcional - movimentos dos heróis
Botão B - tiros
Botão C - pulos
Botão C e **Direcional** para baixo -o herói desce
Botão C e **Direcional** para cima -o herói pula e se agarra numa grade

Armas

Metralhadora - tiros mais rápidos
Lança-chamas - pulveriza os inimigos
Shot - seis tiros de uma só vez "detonam" os adversários

Itens

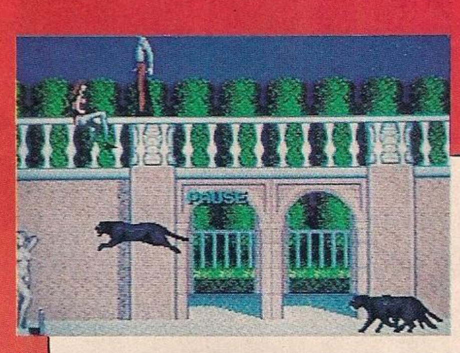
Special Verde - aumenta o nível de vida
Special Cinza - aumenta o tempo

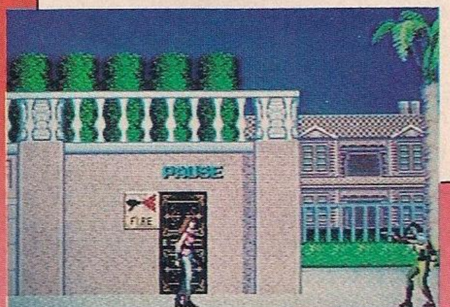


FOTOS: DAUMER GIULI

Round 1

Albatross e Leila podem entrar dentro dos barris para se proteger, quando estiverem em cima do trem. Cuidado porque dentro de alguns barris se escondem inimigos. A melhor tática é atirar rápido, para não ser pego de surpresa.





Round 2 - A Magical Thunder Learned The Secret

As panteras que estão no alto são inimigas poderosas, mas para escapar delas há uma "manha" especial: se os heróis descerem, os bichos descerão atrás. Agora é só subir e o caminho já está livre.

Após "detonar" com os adversários, entre em todas as portas a procura de melhores armas e de itens especiais. Só assim, os lutadores terão maiores chances para enfrentar o chefão dos Geldra.

Inimigo

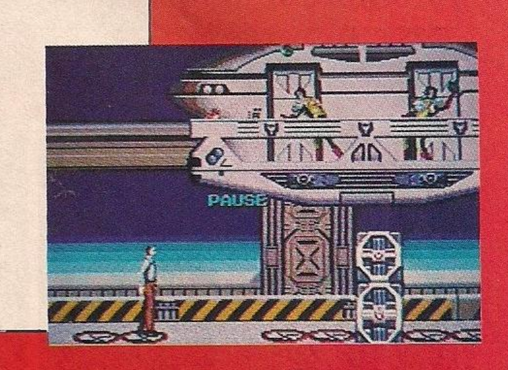
Um robô gigante é o inimigo desta fase. Abaixe e atire sempre para "detonar" com ele, mas seja rápido para que o robô não tenha tempo de acertar os heróis. Fique muito esperto quando a mira ficar na cabeça de Albatross: abaixe rapidamente. Caso a mira fique embaixo do lutador, pule.



Round 4 - A Rolling Nucleus Smashed The Neuron

Agora Leila e Albatross têm de enfrentar também as bombas. Cuidado porque elas são rasteiras. Pule e atire para escapar.

O palco da luta agora são os trensbala, onde os heróis já têm de chegar atirando. Inimigos aqui vão surgir aos montes: eles saem de dentro das portas. Não esqueça de procurar mais itens.



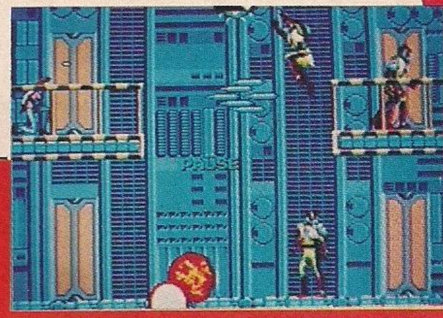


Round 5 - A Curious Program Punched The Powder

Os agentes estão agora num laboratório químico, onde encontram um adversário que possui um escudo protetor. Para acabar com ele é preciso ser desleal e atirar pelas costas.

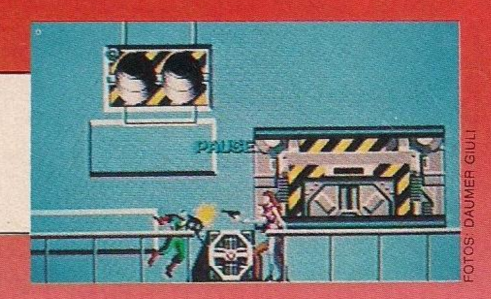
Inimigo

Diversos inimigos surgem na tela cada vez que as portas se abrem. Fique no local da foto para não ser pego de surpresa por um tiro ou pelo laser e dispare com vontade.



Round 6 - A Logical Leopard Blasted The Secret

Mais adversários. Agora eles saem dos elevadores. Fique preparado: abaixe e distribua tiros.



FOTOS: DAUMER GIULI



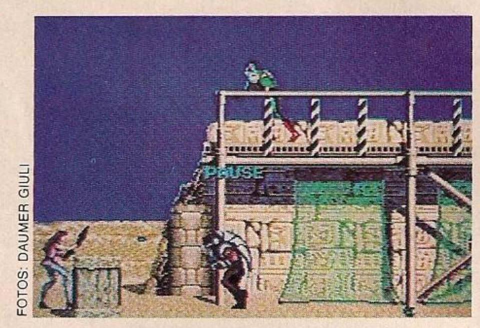


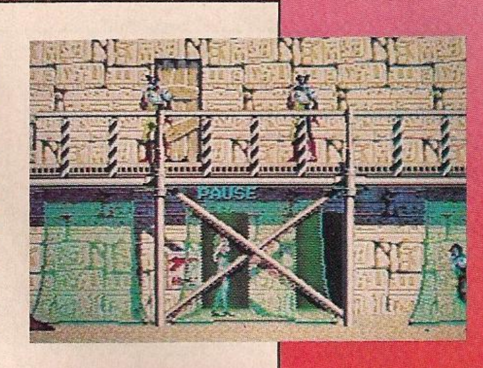
Round 7 - A Private Isotope Desired The Target

No Egito surge um inimigo muito estranho de dentro das areias do deserto: um ser cascudo que se transforma em roda. Três tiros são suficientes para liqüidá-lo.

Para conseguir entrar nas portas e apanhar mais itens é preciso estar atrás dos toldos verdes (**Direcional** para cima e para o lado). Os toldos também servem para proteger os agentes das bombas atiradas pelos inimigos.

FOTOS: DAUMER GIULI



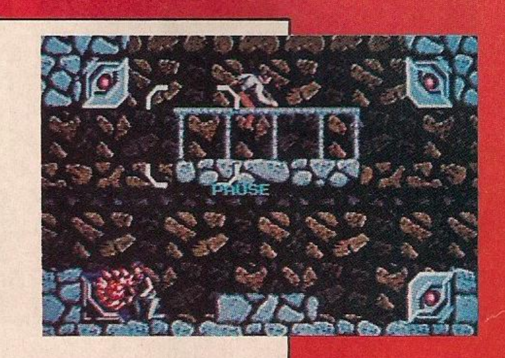




Round 8 - A Natural Rainbow Elected The Future

Logo no início deste round entre na porta que indica **Fire**, para melhorar seu tiro. Se você estiver jogando de dois, seja rápido porque os dois devem entrar ao mesmo tempo.

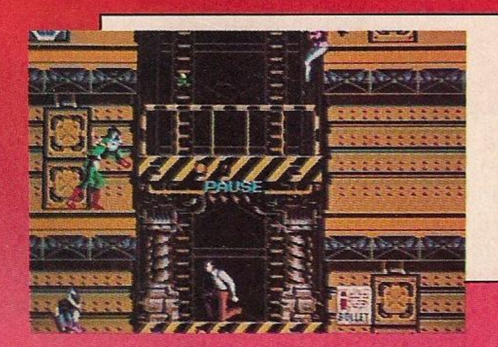
Agora Leila e Albatross têm de se defender de uma "enorme" mira que aparece na tela. Enquanto fogem os heróis tem de destruir os quatro atiradores de laser que estão nos cantos da tela.



Round 9 - A Magical Machine Muffled The Killer

Ainda no Egito, fique esperto com os pássaros. Atire para escapar deles, mas não se distraia: um passo em falso e os agentes correm perigo de cair nos vãos.





Round 10 - A Digital Nucleus Punched The Devile

Quando Leila e Albatross estiverem dentro dos elevadores, fique esperto com o inimigo que está na parte de baixo, no canto esquerdo da foto. Ele é o único que atira nas pernas dos heróis. Dispare rapidamente, antes que ele o faça.





Round 11 - A Private Thunder Created The Powder

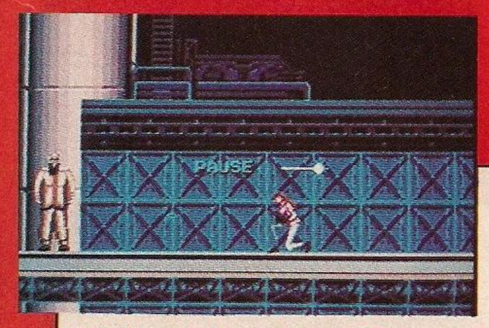
O inimigo final do game, o chefão da organização Geldra, surge agora. Pule os tiros que saem por baixo de sua mão e abaixe para escapar dos que saem por cima. Não esqueça de atirar sempre para liqüidá-lo. Mas uma surpresa: o inimigo ressuscita e agora dispara tiros laser. Abaixe para escapar e continue atirando. O inimigo finalmente é derrotado, mas uma surpresa desagradável acontece: uma mensagem aparece dizendo que os heróis não conseguiram derrotar a organização. Para ver o verdadeiro final do jogo, você tem de reiniciar o game, usando o seguinte password: A Rolling Program Smashed The Genius.

THE OPERATION HAS ENDED, HOWEVER, YOU
HAVE FAILED TO COMPLETELY DESTROY
GIMDO'S ORGANIZATION. YOU MUST REPEAT
YOUR MISSION TO STAMP THIS EVIL FROM
THE FACE OF THE EARTH.
HERE'S THE PASSWORD FOR THE
SECOND QUEST!!

A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS.



FOTOS: DAUMER GIULI



Batalha final - A Natural Program Desired The Neuron

O chefe da organização Geldra ataca novamente. A tática é a mesma: pule os tiros que vêm por cima e abaixe para escapar dos disparados por baixo. Fique atento para chegar com bastante munição à batalha final, caso contrário a luta é muito mais difícil e lenta. Agora é a vez de driblar os tiros laser mais uma vez. Cerca de 50 tiros têm de ser disparados para que você vença o chefe do grupo terrorista de uma vez por todas e se torne um novo membro da organização WCPO (World Criminal Police Investigation).

CONGRATULATIONS!
YOU'VE NOW DONE THE IMPOSSIBLE AGAIN!
THE WORLD IS SAFE, DUE ONLY TO YOUR
OUTSTANDING VIDEO SKILLS. WE AT NAMCO
AND THE WCPO ARE VERY PROUD OF YOUR
VALIANT EFFORTS. YOU ARE NOW
A MEMBER OF THE IMMORTALIZED
ROLLING THUNDER TEAM!!

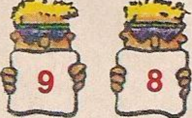


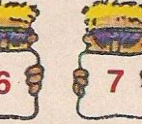


EL VIENTO



MENU
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Renovation
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 8
JOGADORES: 1






DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
9	8	6	7

Estamos no ano de 1928. A terra está prestes a ser dominada por uma seita religiosa. O grupo de Hastur, o poderoso Deus dos Ventos, prepara o planeta para trazer o seu maligno chefe. Ele pretende destruir nossa civilização para repovoar o planeta com seus fanáticos adoradores.

Annet, uma feiticeira, é a única pessoa que pode deter Hastur. Isso porque ela possui uma parte do vasto poder do terrível Deus dos Ventos. Prepare-se, a batalha será travada nas ruas, fábricas e esgotos de Nova York. Ajude Annet a se livrar dessa.

Mágicas

Mágica do Fogo I - Dá um tiro de fogo nos inimigos. Só destrói um de cada vez.

Mágica do Vento - Uma poderosa rajada de vento, que destrói os inimigos que estiverem no caminho.

Mágica da Água - Uma rajada aquática derrota inimigos enquanto permanecer na tela.

Mágica do Fogo II - É a mais poderosa do jogo. Funciona como a primeira, mas destrói um número maior de inimigos.

Mágica da Luz - Uma rajada poderosíssima de tiros teleguiados, que podem abrir caminho à sua frente.

Supersegredos

Para jogar com Slow: pause o jogo (**START**). Entre, então, a seqüência para cima, esquerda, direita, para baixo e **A**.

Para ir à fase seguinte sem jogar: pause o jogo. A seguir, entre a seqüência para cima, esquerda, direita, para baixo e **B**.

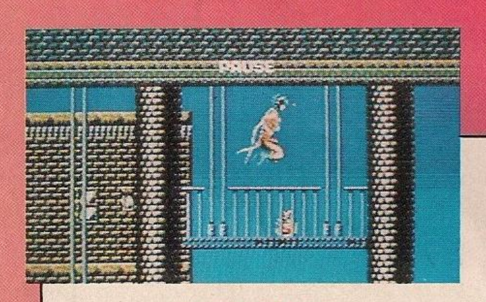
Para conseguir todas as mágicas: pause o jogo. A seguir, entre a seqüência para cima, esquerda, direita, para baixo e **C**. Para cada vez que você digitar esta seqüência, uma mágica aparecerá.

Comandos

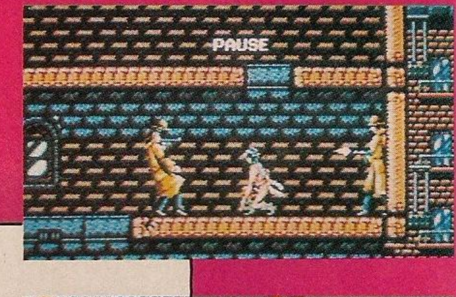
Botão A - Annet atira bumerangues

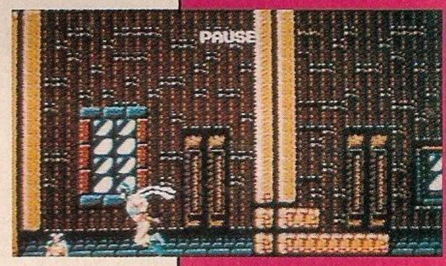
Botão B - Saltos. Mantendo apertado, Annet salta mais longe ou mais alto.

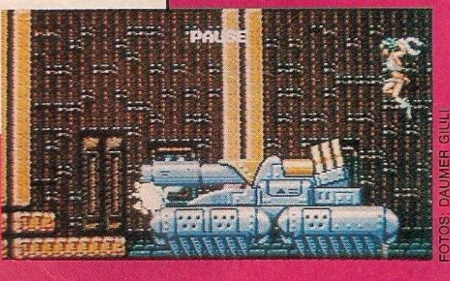
Botão C - Para usar a mágica. Aperte o botão para escolher e, quando ele estiver sobre a mágica desejada, solte-o para detoná-la.









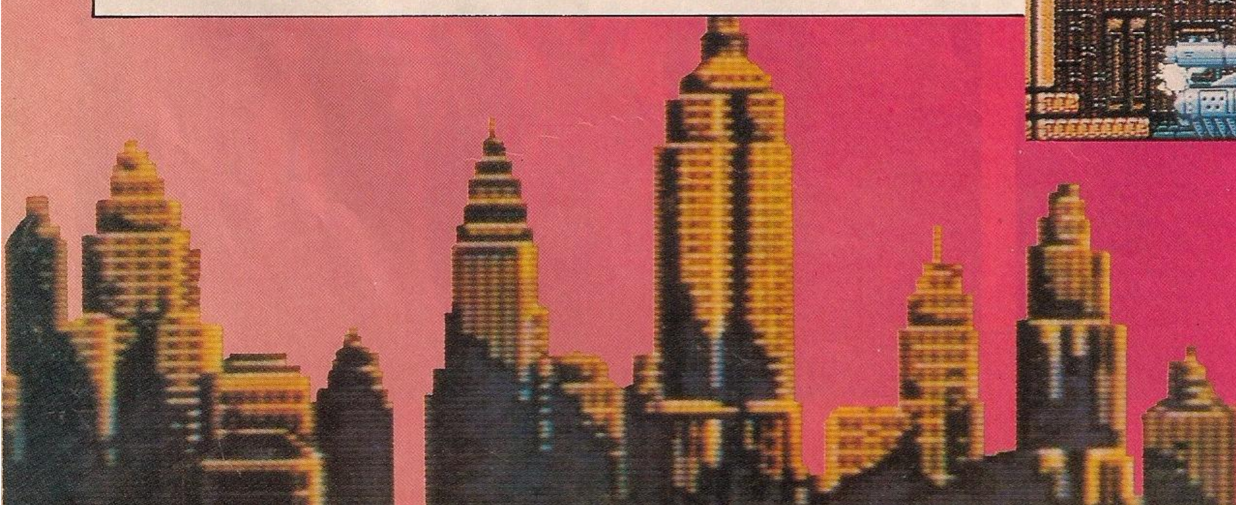


Primeira fase

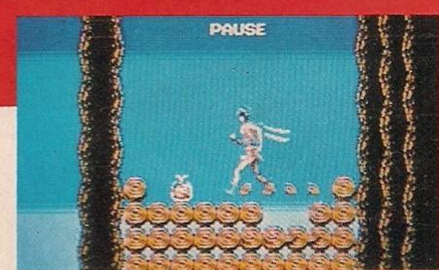
A luta começa nas ruas de Nova York. Annet deve subir nas plataformas até encontrar o item de energia. Quando escalar os prédios, cuidado com os caras que atiram objetos sobre sua cabeça. Destrua-os com bumerangues. Deixe os gangsters com metralhadoras se "eliminarem": é só Annet ficar agachada entre eles. Para acabar com os calhambeques, agache e atire sem parar. Entre na porta da foto. Antes, desça a escada e pegue a energia: ela será importante.

O primeiro inimigo é um tanque de guerra. E, para destruí-lo, há uma dica bem legal. Acerte-o com bumerangues e, quando ele se aproximar, salte sobre ele, posicionando-se na parte de trás. Aí, é só atirar. Cuidado para não ser prensado no canto da tela. Salte para escapar e continue atirando.

FOTOS: DAUMER GILLI



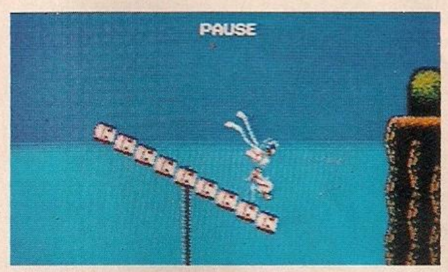


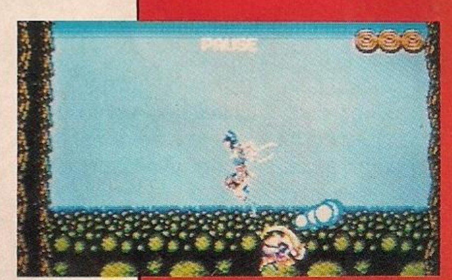


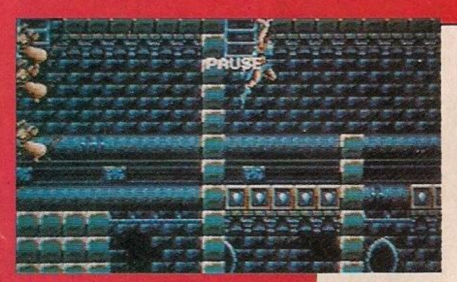
Segunda fase

Para saltar o abismo, Annet deve atirar nas plantas esquisitas que flutuam no ar. Depois disso, ela poderá saltar sobre elas e atingir o outro lado. Salte na cama elástica, e quando estiver sobre uma enorme pilha de toras de madeira pise em todas, andando rapidamente de um lado para o outro. Há itens de energia escondidos. As plataformas giratórias vão dar trabalho. Mas, para pular, é só treinar: você deve saltar calculando o tempo para que Annet caia sobre a próxima quando ela estiver na horizontal.

A inimiga desta fase é Restiana, parente de Hastur. Antes de enfrentá-la, recolha os itens escondidos nas toras. A inimiga é rápida e virá logo atrás. A dica é pular no momento em que ela atira, desviando do disparo e passando por cima dela para chegar ao outro lado. Para destruí-la, é melhor usar a mágica do fogo, conseguida na fase anterior.







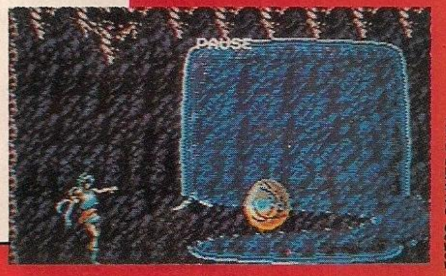


Terceira fase

Para derrotar os inimigos gordos, Annet deve agachar e atirar bumerangues. Desta forma, ela não é atingida. Agora a cena se passa dentro dos esgotos. Para não ser atacado pelos ratos e peixes, o melhor é ficar na plataforma superior. Para destruir a centopéia azul, é só atirar bumerangues. Annet consegue a mágica da água. Ela deverá ser usada para apagar o fogo que obstrui seu caminho.

A água-viva gigante é o novo inimigo. Para destruí-la, fique no canto esquerdo da tela, e use a mágica da água para destruir suas bolhas. Quando faltar apenas uma bolha laranja, use o bumerangue.

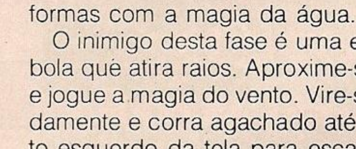




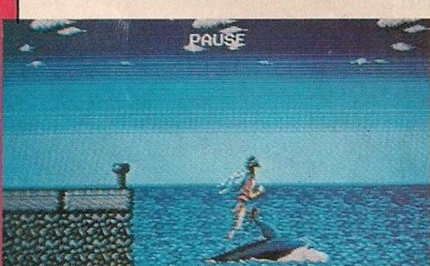
FOTOS: DALMER GIULI

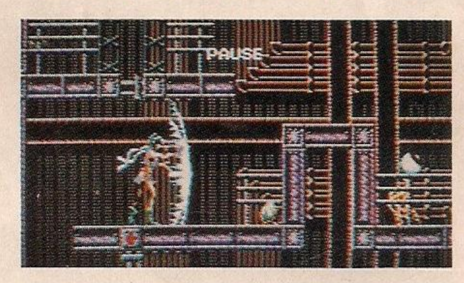
Quarta fase

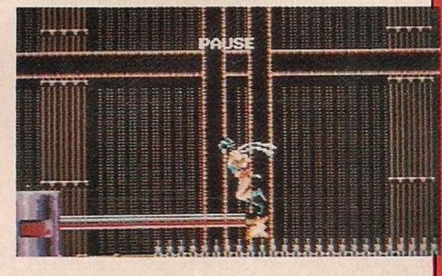
Pegue carona no golfinho, e defenda-se das asas-delta com os bumerangues. Annet não deve cair na água, apesar do polvo gigante, que tentará desiquilibrá-la. Salte antes e atire sempre para destruí-lo. Dentro do navio, para passar pelos espinhos é só correr: Annet não perde energia. Utilize a mágica do vento para recolher o item na foto. Para destruir as bolas com espinhos, use a mágica da água. Corra sobre a linha vermelha. No momento em que se pisa nela, ela desaparece. E, finalmente, Annet pode recolher os itens que estão embaixo das plataformas com a magia da água.

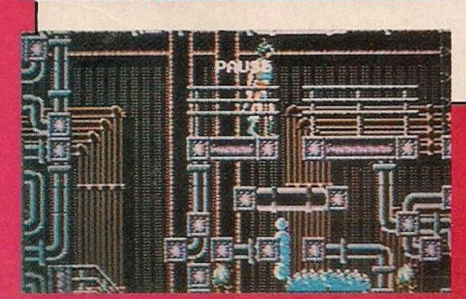


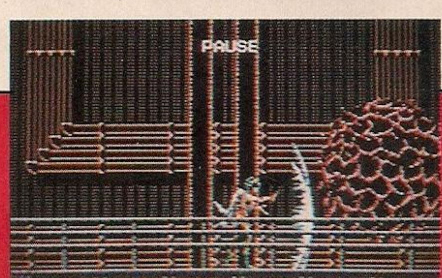
O inimigo desta fase é uma enorme bola que atira raios. Aproxime-se dele e jogue a magia do vento. Vire-se rapidamente e corra agachado até o canto esquerdo da tela para escapar do raio que ela atira. Agora é só repetir esta estratégia até destruí-la.

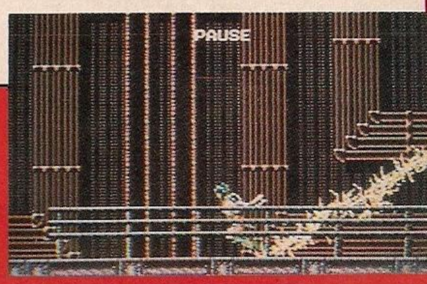


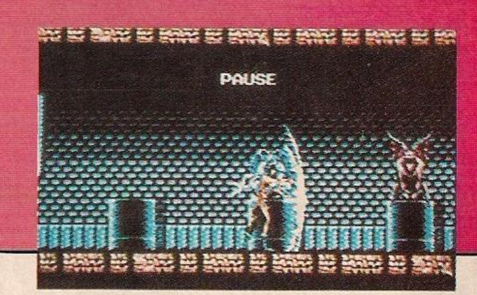


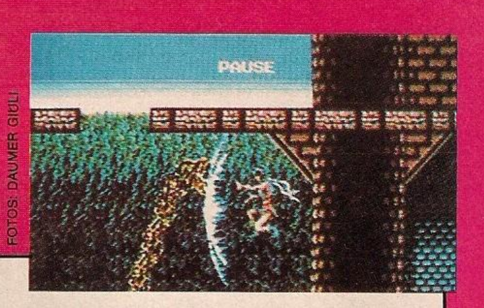










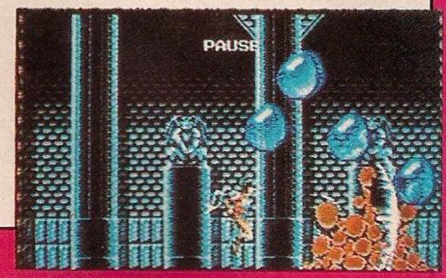


FOTOS: DAUMER GIOLI

Quinta fase

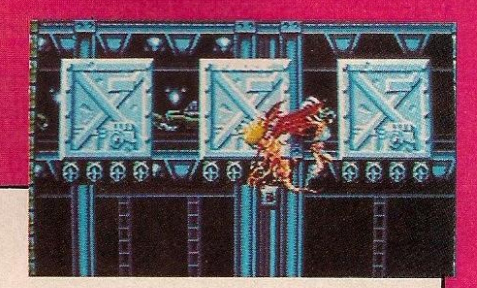
Nesta fase, destrua os gárgulas vermelhos com a magia do vento. Para acabar com o dragão, use a magia do vento três vezes. Logo Annet encontrará uma nova mágica, a do fogo. É a mais poderosa de todas.

Annet enfrenta agora mais um inimigo. Uma bolha gigante atira bolhas menores na heroína. Para se proteger, Annet deve usar a mágica do vento. A mágica destruirá as bolhas menores, e abrirá espaço para que Annet acerte a bolha inimiga com o bumerangue, a única arma capaz de destruí-la.





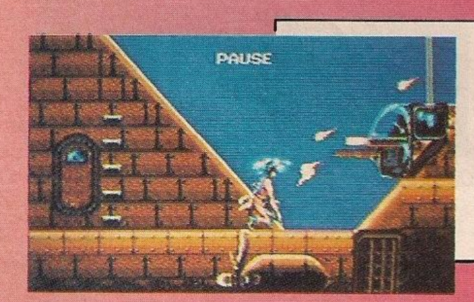




Sexta fase

Pule as peças que vêm na esteira rolante. Ao sair dela, corra agachado para não ser atingido pelas peças que caem. Annet encontra a mágica da luz, última do jogo. São tiros contínuos e teleguiados, que atingem o inimigo onde quer que ele esteja.

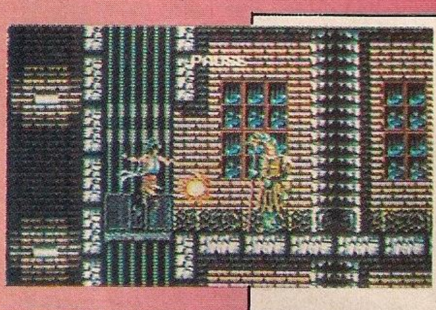
O inimigo desta fase é um inseto gigante. Ele se esconde em uma das três caixas que estão sobre Annet. Espere ele se esconder na caixa. Quando elas se embaralharem, pule de frente para aquela onde ele estiver, atirando. Se você não conseguir acompanhar a rápida embaralhada, não tem problema: aí vai a ordem certa: direita, esquerda, direita, direita.

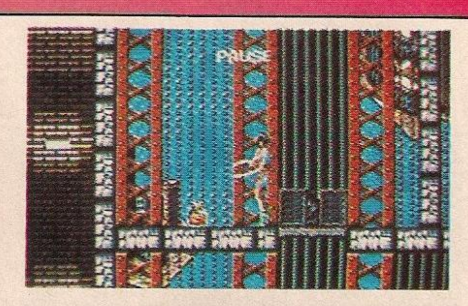


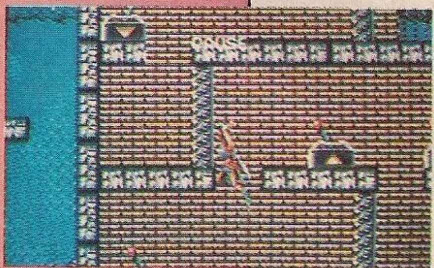
Sétima fase

Para passar esta fase use a mágica da luz. Todos os inimigos serão destruídos. Fácil, não? O inimigo desta fase é um reator nuclear. Para acabar com ele use os bumerangues. Acerte bem no meio, e pule de uma plataforma para outra para escapar de seus tiros.











Oitava fase

Os aliados de Hastur tomaram o Empire State Building, em Nova York. Annet deve subir até o topo para finalmente enfrentar Hastur. Tome cuidado com os monstrinhos alados. Use a mágica do fogo sempre que for preciso. No caminho, chaves de manivelas abrirão as passagens necessárias. Há energia no local da foto. Já bem perto do topo, você deve mudar as chaves para as posições certas. É a única maneira de abrir caminho até Hastur. Confira a posição correta nas fotos.

Para derrotar Hastur, fique no canto esquerdo da tela e use sempre a mágica do fogo: ele vai perder muita energia a cada tiro. Nesta posição Annet não será tão atingida e será fácil derrotá-lo. Agora, acabe com ele!

LANÇAMENTOS

MEGA DRIVE

LANÇAMENTOS

Desert Attack Helicopter



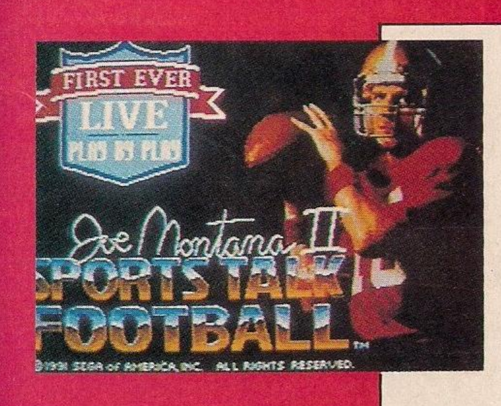
FOTOS: NORBERTO MARQUES

Neste game com dez fases de pura ação, você é o piloto do helicóptero de assalto TC-7 Twin Cobra e deve ajudar a salvar a nação de Kaban do domínio do comandante Anziga. Sua ordem é penetrar na fronteira de Kaban e abrir caminho pelo sistema de defesa para chegar nas bases onde estão os quartéis generais do inimigo.

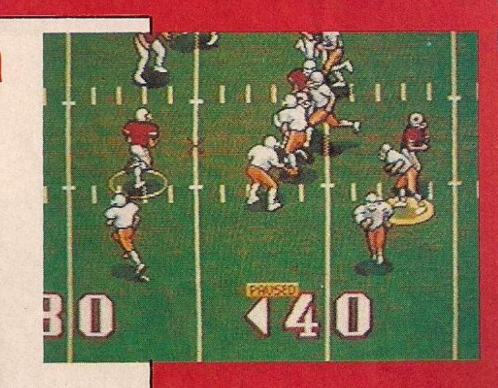
Bonanza Brothers

Os atrapalhados ladrões e irmãos Bonanza, Mike e Spike, foram chamados para prestar um "servicinho" muito especial: recuperar os objetos roubados de um homem de negócios que prefere se manter no anonimato. Atenção porque sempre existe mais de um caminho para entrar no lugar que você está planejando. Portanto, evite os que estão lotados de inimigos.

Joe Montana Football II



Joe Montana Football II é um game de futebol americano totalmente narrado por um locutor. Esta novidade está presente em todos os cartuchos da série **sports talk**. Com 8 mega de memória, o jogo traz **closes** das melhores jogadas e também permite que você reveja as grandes jogadas utilizando o **replay**.



LANÇAMENTOS

Out Run



Out Run é um cartucho para quem gosta de corridas de automóvel. Com ele, você terá a chance de pilotar em lugares incríveis como praias e montanhas. Mas muito cuidado para ultrapassar os "domingueiros" e para não sair da pista.

Jogos de Verão

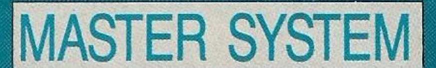
Conhecido pela garotada na versão para Master System, o cartucho Jogos de Verão (California Games) chega ao mundo dos 16 bits. O "atleta" competirá em cinco modalidades diferentes de esportes, tendo sempre como cenário o estado americano da Califórnia.



LANÇAMENTOS





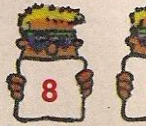


SHADOW DANCER

O governo encarregou a tripulação da nave Olímpia de testar um novo sistema de armamentos comandados por controle remoto no espaço. Mas um grupo terrorista conhecido como "Asian Dawn" foi avisado da missão por um espião e planejou sabotá-la, seqüestrar a nave e usar o controle sobre o sistema de armamentos para ameaçar a Terra. Takashi, o sucessor dos ninjas Shinobis, foi escalado para socorrer a nave. E, para cumprir sua missão, ele conta com muitos segredos: a milenar magia ninja, as estrelas da morte (**shurikens**) e um importante aliado: seu cão mascote Yamato.

MENU

TIPO: Luta Marcial
FABRICANTE: Sega (Tec Toy)
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 4
JOGADORES: 1



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO

Comandos

Direcional - movimentos do herói
Botão 1 - tiros e espadadas
Botão 1 e **Direcional** para o alto-magias
Botão 2 - pulos
Botão 2 e **Direcional** para o alto-pular sobre plataformas
Botão 2 e **Direcional** para baixo - descer das plataformas

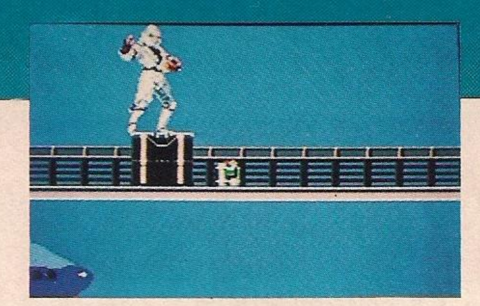

FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

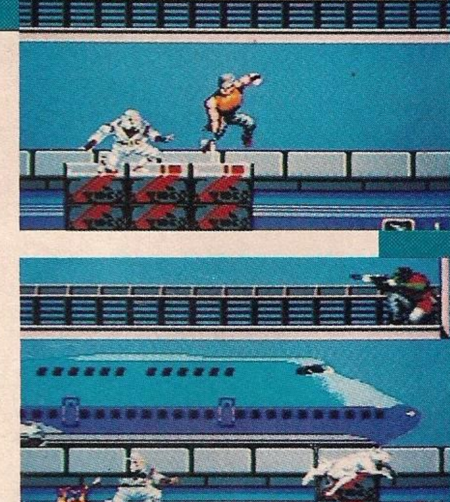
Cão amigo

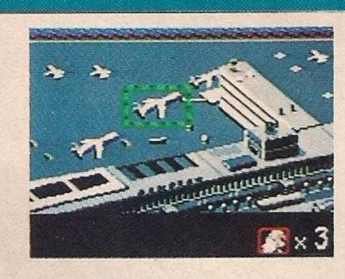
Takashi pode chamar Yamato, seu cão de estimação, quando estiver em situações difíceis. Pressione o **Direcional** para baixo e espere o símbolo do cão aparecer. Aperte então o Botão **1** e o inimigo não resistirá.

Magias

Tatsumaki (vento) - redemoinhos destroem todos os inimigos da tela
Cão de Fogo - cães de fogo acabam com os adversários
Butsuzo (Buda) - o poder do Buda destrói todos os inimigos da tela

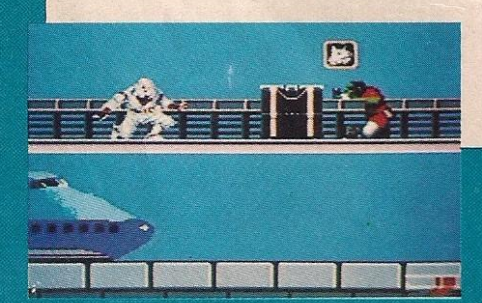


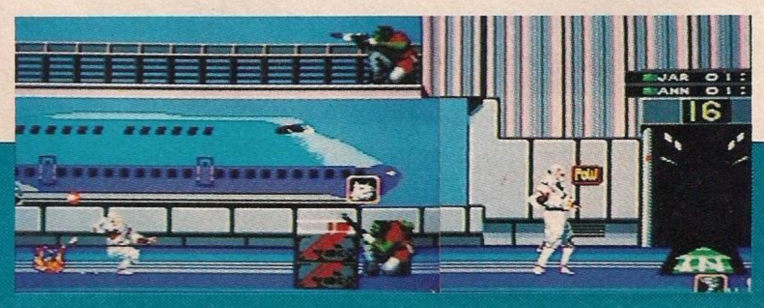




Primeira fase

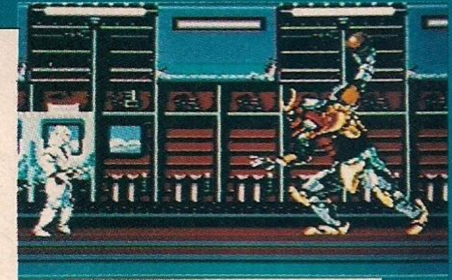
Takashi está no aeroporto tentando deter os "Asian Dawn", a organização sabotadora. Ande sempre abaixado para evitar ser acertado pelos tiros inimigos e não esqueça de pular as fogueiras. Conforme o herói vai acabando com os inimigos, bombas vão surgindo. Basta encostar para desarmá-las. A cada cinco bombas desarmadas, o poder de Takashi aumenta, tornando mais fácil a luta contra o inimigo final. Portanto, não deixe de desarmá-las. Agora fique ligado no adversário que cai do alto da tela. Assim que ele saltar, acerte-o com tiros ou espadadas. Use o cão Yamato quando estiver em dificuldades.

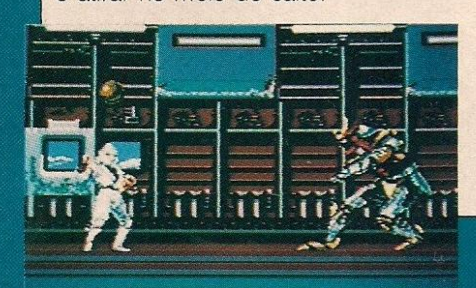


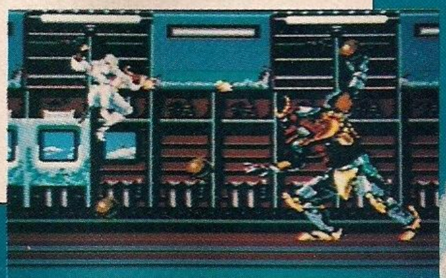


Inimigo

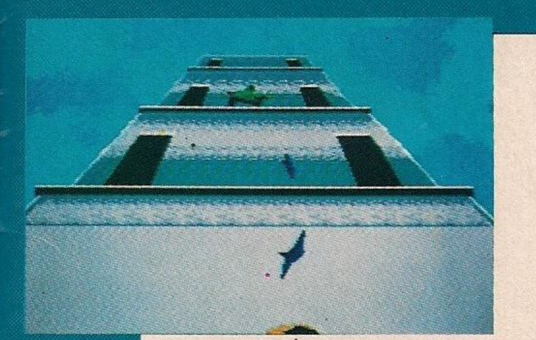
O inimigo da fase é um robô gigante que atira bolas de fogo. Preste atenção porque a primeira bola passa por cima do herói, enquanto a segunda é rasteira e deve ser pulada. A seqüência é sempre a mesma. Para acabar com o robô, espere a bola rasteira para pular e atirar no meio do salto.





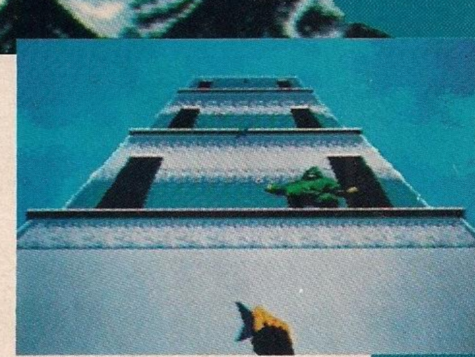


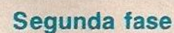




Estágio de Bônus

Takashi tem a chance de ganhar mais uma vida em todos os finais de fase, quando participa de um estágio de bônus. Nesta primeira fase, você deve acertar todos os ninjas que saem das janelas do prédio. Fique no centro da tela atirando estrelas rapidamente. Fique ligado no último ninja, que sai da janela inferior direita da tela. Para derrotá-lo, é preciso muita rapidez.

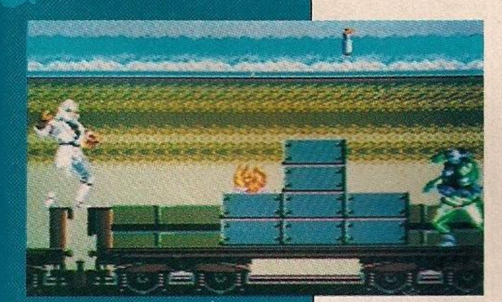


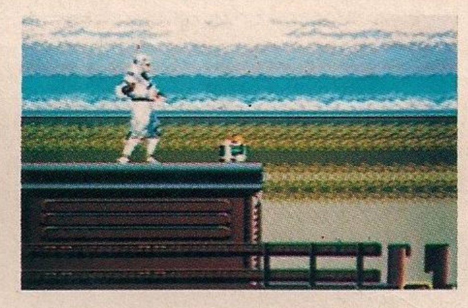


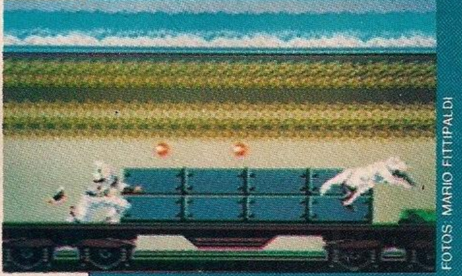
Segunda fase

Os inimigos continuam atirando no trem de carga, e agora suas técnicas estão mais sofisticadas: eles usam poderosas bombas. O melhor jeito de escapar delas é destruir o atirador de bombas. Fique no local da foto e dispare. Uma dica importante é avançar sempre agachado e atirando. Assim você não será surpreendido pelos inimigos que vão surgir. Não esqueça de desarmar as bombas para ganhar mais poder. Atenção aos inimigos porque

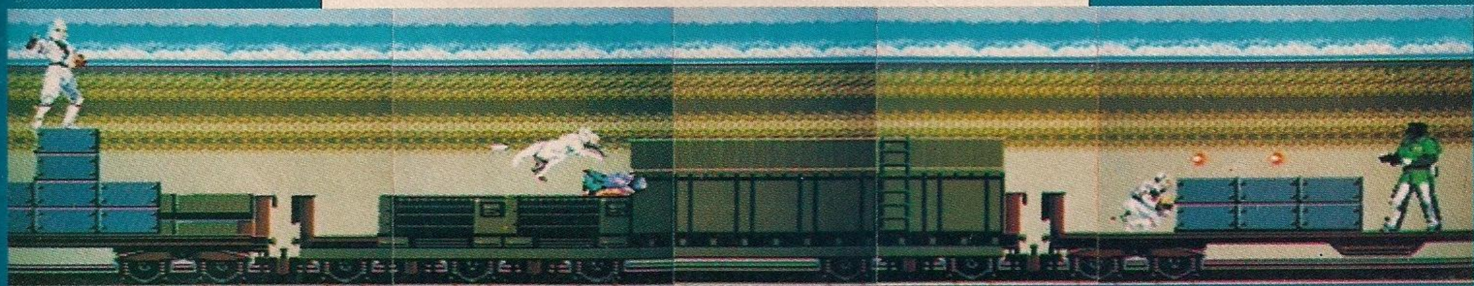


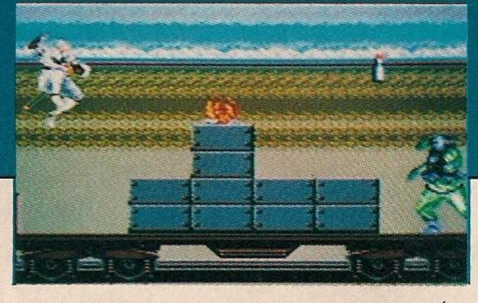


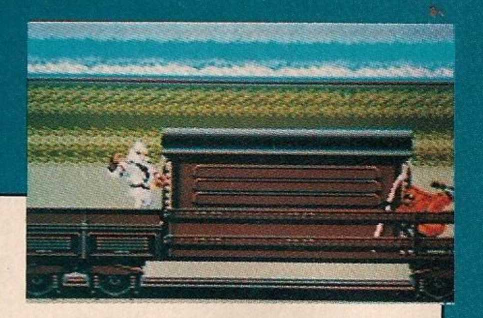




FOTOS: MARIO FITTIPALDI







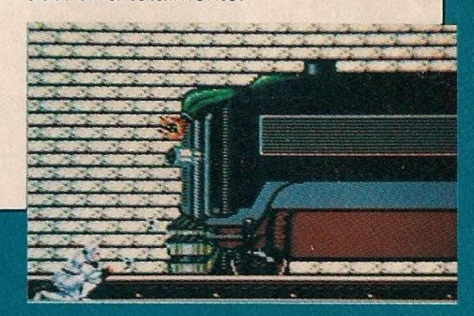
eles se escondem atrás dos caixotes. Aproxime-se agachado (assim seus tiros passam por cima de Takashi) e, no intervalo dos tiros, levante-se e dispare. Ou, se precisar, chame seu cão.

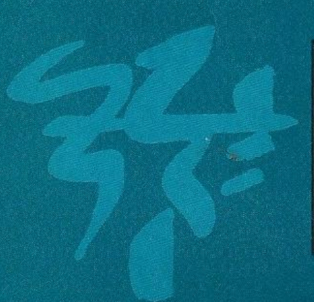
O inimigo atirador de bombas aparece novamente. Pule e atire rapidamente para destruí-lo. Espere o adversário que está atrás dos vagões vermelhos pular e antes que ele acerte o herói use a magia do cão de fogo. Se você não a tiver, vale qualquer outra. É o melhor meio para acabar com ele.

O inimigo da fase é a locomotiva do trem. Espere o inimigo atirar agachado, pule e acerte o canhão da frente. Logo ao cair no chão, agache novamente para escapar dos tiros. Mas cuidado: o canhão se movimenta para cima e para baixo, dificultando a sua pontaria. É importante acertar sempre, pois a locomotiva avança e tenta prensar o herói no canto da tela. Quando atingida, ela pára. Repita esta operação até destruí-la totalmente.









Estágio de Bônus

Takashi está agora em um alucinante salto do alto de um edifício, e deve acertar todos os ninjas inimigos enquanto isso. O melhor é ficar no centro da tela, atirando sempre. Derrotando todos os ninjas, Takashi ganha uma vida.

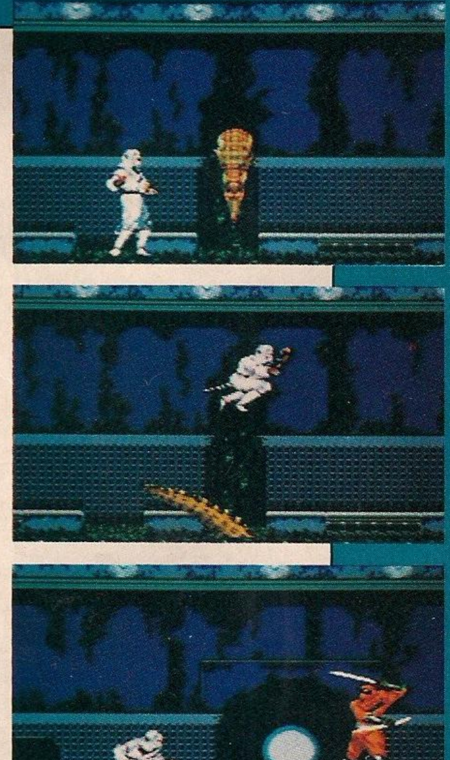


FOTOS: MARIO FITTIPALDI



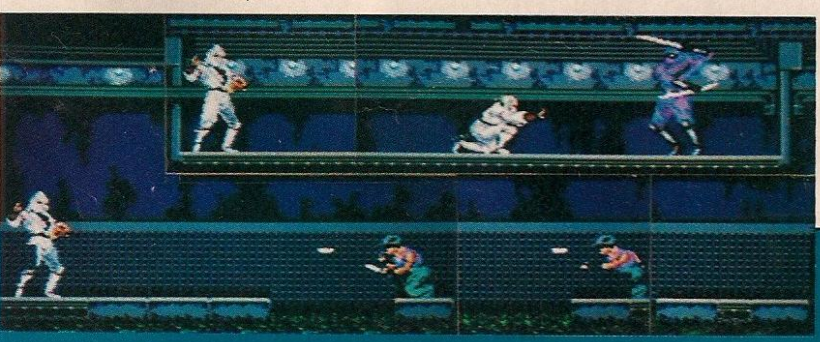






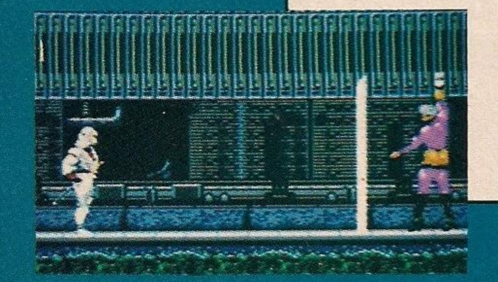
Terceira fase

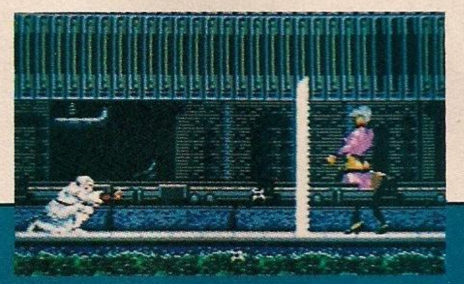
Nos esgotos, ninjas assassinos vão dar trabalho: abaixe e atire sem parar para vencê-los. Nas cachoeiras, cuidado com os jacarés. Espere eles caírem e salte. Cuidado para não levar uma rabada. Takashi pode usar as magias para destruí-los. Cuidado ainda com os inimigos que continuam atirando. Dispare para se defender, não esquecendo que você pode se agachar para escapar dos tiros. Para escapar dos buracos grandes, que não podem ser pulados, suba na plataforma de cima, atirando rápido, pois lá se encontra mais um inimigo. Passe então tranqüilamente sobre o abismo e volte à plataforma de baixo. Mais um ninja assassino aparece: fique abaixado e atire sem parar para derrotá-lo.



Inimigo

Um atirador de lâminas afiadas é o inimigo desta fase. Destrua-o ficando abaixado e atirando sem parar. Se você tiver "rapid fire" será mais fácil. Se não, o jeito é treinar para ser rápido nos dedos. Os tiros só atingirão o inimigo quando o escudo estiver abaixado.



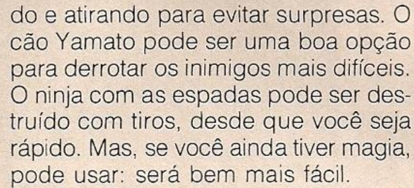




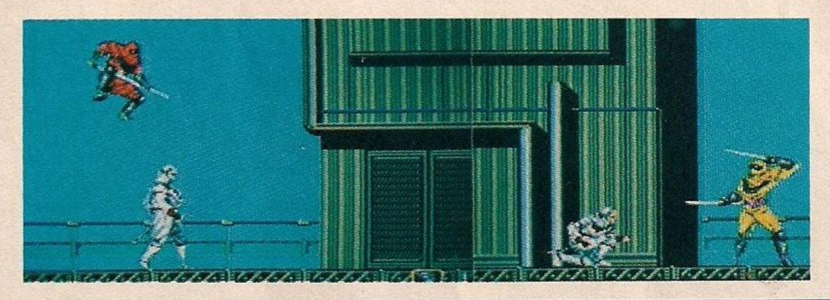


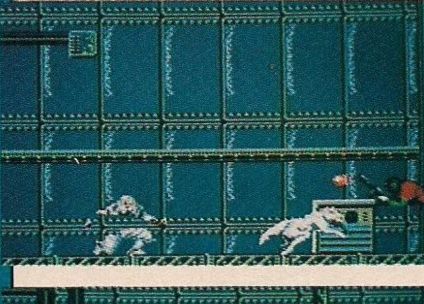
Quarta fase

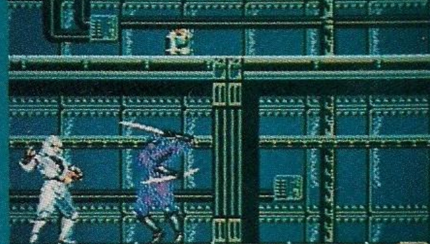
Takashi está agora numa plataforma de lançamentos e os ninjas continuam a atacá-lo. Pára se livrar dos inimigos que pulam, é só passar embaixo quando eles saltarem. Fique ligado também nos inimigos atiradores. Ande abaixado e atirando para evitar surpresas. O cão Yamato pode ser uma boa opção para derrotar os inimigos mais difíceis. O ninja com as espadas pode ser destruído com tiros, desde que você seja rápido. Mas, se você ainda tiver magia, pode usar: será bem mais fácil.



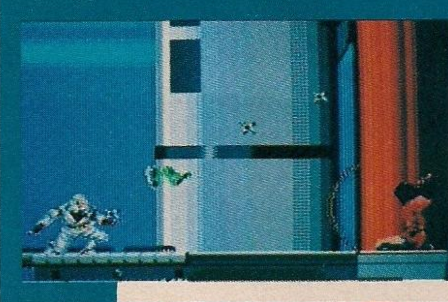
Agora dois atiradores de facas vão surgir. Acerte primeiro o de cima e depois o de baixo e desarme a bomba que eles vão deixar. Acabe agora com o ninja amarelo, atirando rapidamente, assim que ele aparecer, a terceira bomba. Com estas três bombas Takashi ganha maior poder para enfrentar o inimigo da fase.

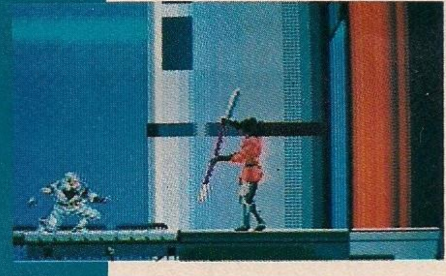


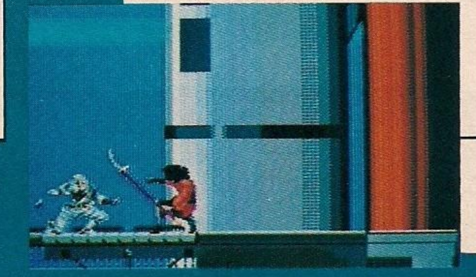












Batalha final

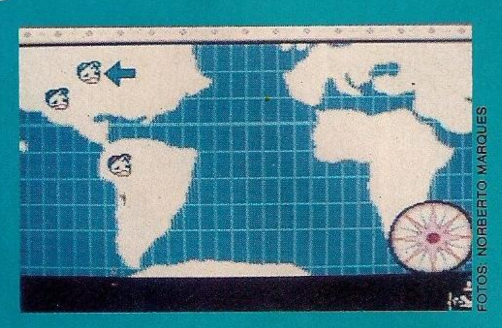
A chefe do grupo "Asian Dawn" é o inimigo da fase. Atire nos pássaros que a inimiga solta, mas cuidado para não ser pego por eles. Pule ou abaixe para escapar. Quando a inimiga levantar para um combate corpo a corpo, fique em pé no canto da tela esperando que a adversária chegue perto de você. No exato instante em que ela mover a espada para atacá-lo, agache rapidamente e atire. Sua espada passará sobre sua cabeça e você conseguirá atingi-la. Repita isso várias vezes, mas seja rápido, pois a agilidade da ninja vai aumentando se você demorar muito para acertá-la. O mais importante para, finalmente, derrotar os "Asian Dawn" e acabar com a sua ameaça será, sem dúvida, precisão e paciência.



FOTOS: MARIO FITTIPALDI

MASTER SYSTEM

THE LUCKY DIME CAPER
Starring Donald Duck



FOTOS: NORBERTO MARQUES



MENU
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sega (Tec Toy)
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 7
JOGADORES: 1

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
6	9	8	9

Nesta aventura, o Pato Donald terá de enfrentar a terrível bruxa Maga Patalógica — você sabe, ela não se cansa de tentar roubar a moedinha da sorte (**lucky dime**) do pato mais rico do mundo, Tio Patinhas. Tudo começou na biblioteca do velho pão duro. Donald e seus sobrinhos estavam visitando o tio, quando uma nuvem negra apareceu. Era a terrível bruxa, que não deixou por menos: levou a moedinha da sorte de Tio Patinhas e, ainda não contente, seqüestrou Huguinho, Zezinho e Luizinho, levando também as três réplicas da moedinha da sorte que eles ganharam do Tio Patinhas.

Tio Patinhas pede a Donald que vá atrás da bruxa e recupere sua tão estimada moeda, em troca de uma "boa" recompensa. Donald aceita, mas avisa que primeiro vai resgatar seus sobrinhos. E é aí que você entra.

Nesta aventura, como já é padrão nos cartuchos Disney, os gráficos são excelentes. As telas são bastante coloridas, com muitos inimigos engraçados, e a música também é muito boa. O jogo não é difícil, e, o principal, é muito gostoso de ser jogado. Donald faz muitas expressões engraçadas: ele move os braços quando está para cair, tentando equilibrar-se, e fica muito bravo se você deixar ele esperando. Afinal, seus sobrinhos estão em perigo. Então, não perca tempo e confira as principais características deste lançamento sensacional!

Armas

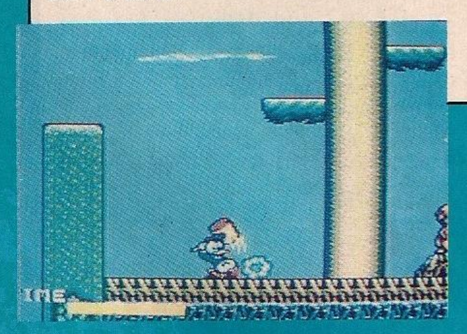
Donald conta com armas especiais, que são recolhidas quando ele derrota alguns inimigos. Se Donald não tiver nenhuma arma, ele pode saltar sobre eles.

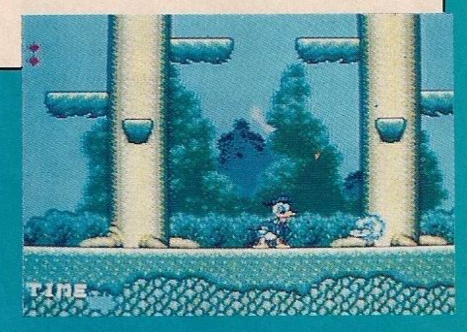


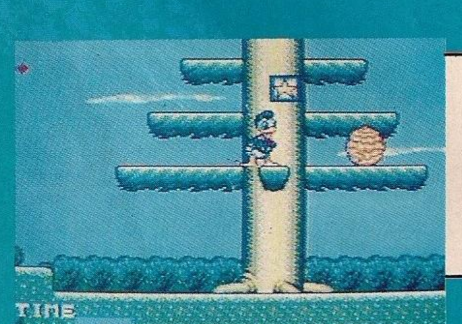


Martelo - Use-o para pôr a nocaute seus inimigos. Pode ser combinado com o salto.

Freesbe - Donald atira um disco em seus inimigos. A direção do **freesbe** pode ser definida com o botão direcional.







Itens

Estrela - Donald ganha um losango vermelho no canto superior esquerdo da tela. Quando tiver cinco, fica invencível por alguns segundos.

Donald - Uma vida.







Comandos

Direcional - Movimenta Donald. Pressionado para cima, Donald entra nas portas. Para baixo, Donald se agacha.

Botão 1 - Dispara as armas que Donald estiver usando.

Botão 2 - Donald salta. Quando nadando, pressione repetidamente para fazer com que Donald não afunde.

O jogo

A aventura do engraçadíssimo Pato Donald começa nos Estados Unidos. Donald deve subir nas árvores para escapar de alguns inimigos e ser bastante preciso nos saltos. Alguns locais só podem ser atingidos com o auxílio de uma corda.

O primeiro inimigo que Donald enfrenta antes de resgatar o primeiro sobrinho é um feroz urso. Ele jogará colméias no herói. Desvie delas e **freesbe** nele!







O segundo sobrinho está no México. Donald deve tomar cuidado com os peixes que saltam para fora da água e, em alguns locais, pegar carona no casco de uma tartaruga.



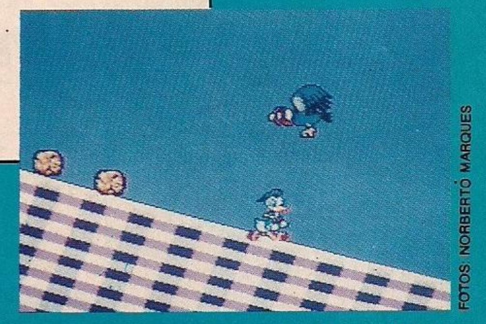


Cuidado ao descer a cachoeira. Lá embaixo, Donald deve nadar por um rio subterrâneo. Pressione repetidamente o botão **2** para fazê-lo flutuar e desvie das piranhas.

O terceiro sobrinho está no Peru. Donald enfrenta índios e até condores, em um estágio especial em que a tela se move sozinha. E, resgatados os sobrinhos, Donald ainda deve recuperar quatro moedas. As três dos seus sobrinhos, na África, e a moeda da sorte de Tio Patinhas, que Maga mantém em seu poder em seu castelo na Transilvânia. Boa sorte!

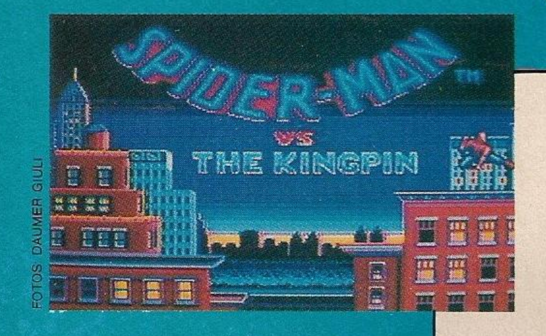






FOTOS: NORBERTO MARQUES

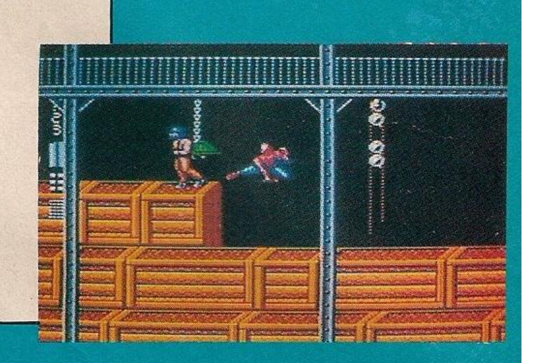
Lançamentos



FOTOS DAUMER GIULI

Spider Man

Após o sucesso na versão Mega Drive, o Homem Aranha chega com força total ao Master System. A história é a mesma: Kingpin colocou uma bomba-relógio na cidade e quem levou a culpa foi Spider Man. O inimigo ainda ofereceu uma recompensa de US$ 10 mil pela cabeça do Homem Aranha, que tem apenas 24 horas para encontrar a bomba e provar sua inocência.



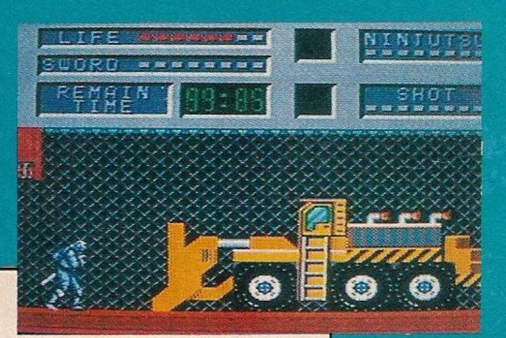
Dynamite Duke



A Terra mais uma vez está em perigo. A deterioração da camada de ozônio do planeta estava queimando as pessoas vivas. Dr. Neil Ashe, um cientista, formou um exército de mutantes com o objetivo de destruir a Terra. A única pessoa capaz de fazer com que ele pare é Duke Frederick, que tem um braço de ferro com força de dez tiros de canhão.



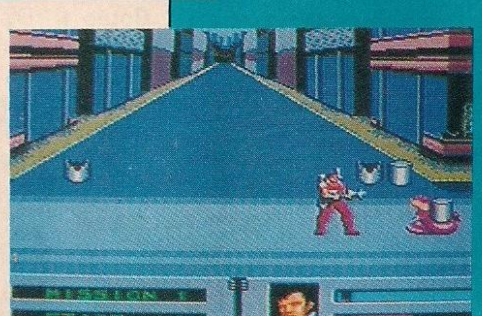




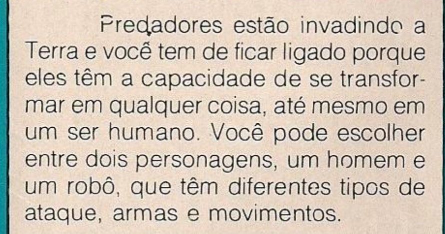
The Cyber Shinobi

O ninja Joe Musashi tem uma difícil missão: derrotar Cyber Zeed mais uma vez. O inimigo tem como objetivo pôr abaixo o planeta e Joe é o único que sabe usar os quatro tipos de Magia Ninjitsu (fogo, furacão, trovão e elementos da terra) capazes de detê-lo.





Alien Storm



Predadores estão invadindo a Terra e você tem de ficar ligado porque eles têm a capacidade de se transformar em qualquer coisa, até mesmo em um ser humano. Você pode escolher entre dois personagens, um homem e um robô, que têm diferentes tipos de ataque, armas e movimentos.



Ultima IV

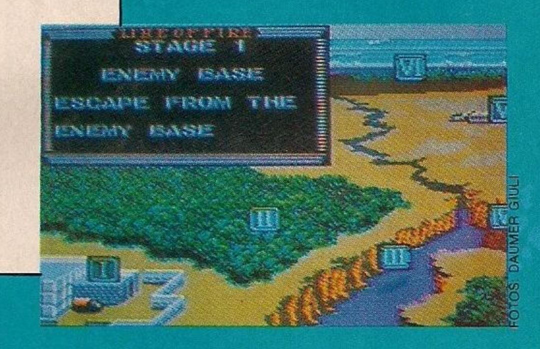
Lord British, soberano do Reino da Britannia, deseja apagar a má imagem que seus três antecessores, os três Lordes do Mal, deixaram. Este game, por ser um **RPG**, requer um bom conhecimento de inglês, porque muitas dicas e informações coletadas durante o jogo estão neste idioma. Não deixe de conversar com todas as pessoas que você encontrar: delas depende a continuação do jogo.





Line of Fire

Line of Fire é um game de muita velocidade e ação. Você tem de enfrentar o exército inimigo com coragem e determinação. Para conseguir completar sua missão — retornar à base — você terá de se acostumar com todas as possibilidades de movimentos e com as condições especiais de sobrevivência exigidas em algumas situações.



FOTOS: DAUMER GIULI



Bonanza Brothers

Cansado de tentar acabar com as fraudes que existem na cidade de Badville, o chefe da polícia teve uma idéia: chamar os irmãos Robo e Mobo, os ladrões mais trapalhões do Oeste, para ajudá-lo. Olhe sempre o mapa antes de começar cada etapa e lembre-se sempre de traçar um plano de ataque.

GAME GEAR

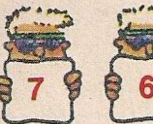
HALLEY WARS

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Agora, a ameaça é para valer. Em **Halley Wars**, que a Tec Toy está lançando no Brasil com o nome de **Space Battle**, terríveis alienígenas estão invadindo a Terra. Mas não é só. Como se não bastasse, um grande cometa se aproxima do nosso planeta em rota de colisão. Para escapar desta terrível catástrofe, a Terra conta com sua ajuda. Você deve decolar com sua nave e atacar a frota inimiga, ao mesmo tempo em que impede que a chuva de meteoritos que cai do cometa que se aproxima atinja o planeta. E, para isso, toda a habilidade no comando de sua nave será necessária.

MENU

TIPO: Batalha Espacial
FABRICANTE: Taito (Tec Toy)
MEMÓRIA: não fornecida
FASES: 7
JOGADORES: 1



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



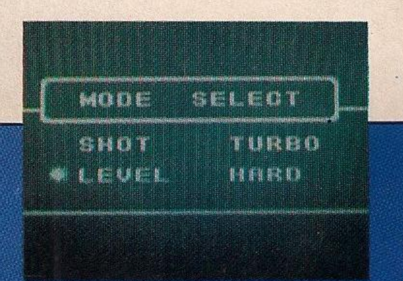
CLASSIFICAÇÃO

Comandos

Direcional - Movimenta sua nave na tela em todas as direções
Botão 1 - Disparos
Botão 2 - Detona os mísseis capturados.

Opções

Logo no início, você pode selecionar o modo de tiro, em **SHOT**. Na opção **Normal**, os tiros são disparados um a cada toque no botão. Na opção **Turbo**, os tiros são contínuos, bastando manter o botão pressionado. Também é possível selecionar o nível de dificuldade, entre **Easy** (fácil), **Normal** e **Hard** (difícil).



O jogo

Sua nave decola, e deve impedir o ataque das naves alienígenas.

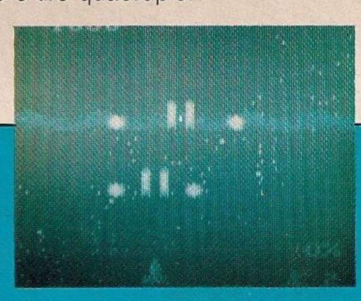


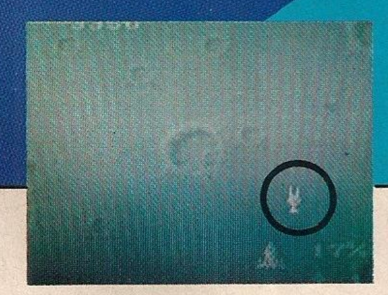


Não esqueça também de destruir os cometas. Eles valem pontos, e não podem atingir a Terra.

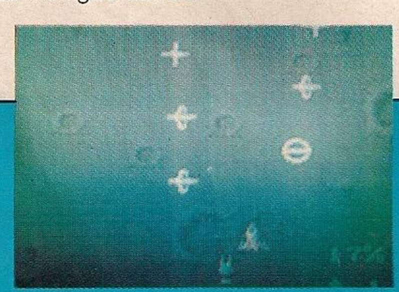


Capturando estas naves, você consegue tiros melhores, como o tiro triplo e o tiro quádruplo.





Não deixe de capturar este míssel. Ele fica acoplado a sua nave e, quando disparado (**Botão 2**) destrói todos os inimigos da tela.



Sua primeira tarefa será destruir a primeira nave-mãe dos alienígenas. Atire nos três pontos brancos inferiores e depois no ponto vermelho central. Seja rápido, ela não aguentará muito tempo.



Mas sua missão ainda não terminou. Mais adiante, ao sobrevoar outro planeta do sistema solar, você encontrará bases inimigas e ainda asteróides. Desvie deles, pois é impossível destruí-los. E, com um pouco de treino, a missão de salvar a Terra mais uma vez será bastante divertida. Confira!

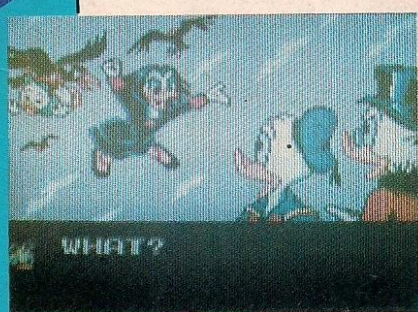


LANÇAMENTOS





The Lucky Dime Caper



Tio Patinhas resolveu deixar de ser pão-duro. Ele presenteou cada sobrinho com uma moeda da sorte. Tudo bem, se a Maga Patalógica não tivesse seqüestrado os garotos, as moedas, e principalmente sua moedinha número 1! Donald é quem parte atrás da terrível bruxa. E, em sete fases, deve resgatar seus sobrinhos e a famosa moedinha n.º 1 (**lucky dime**). Confira.



Sega Chess

Sega Chess é um jogo de xadrez que oferece vários níveis de dificuldade e uma novidade: uma voz que "canta" as jogadas, tornando o game mais divertido. Outro ponto interessante é que o computador sugere jogadas. Ou seja, se você estiver em apuros, é só apertar **START** para encontrar a melhor solução para o lance.





Sonic The Hedgehog

O porco-espinho mais rápido do mundo, Sonic, volta a atacar. E desta vez no Game Gear, em um game especialmente desenvolvido para este portátil. Sonic deve derrotar o Dr. Ivo Robotnik e libertar os habitantes de seus planetas, transformados em robôs pelo malvado cientista.

Crazy Company



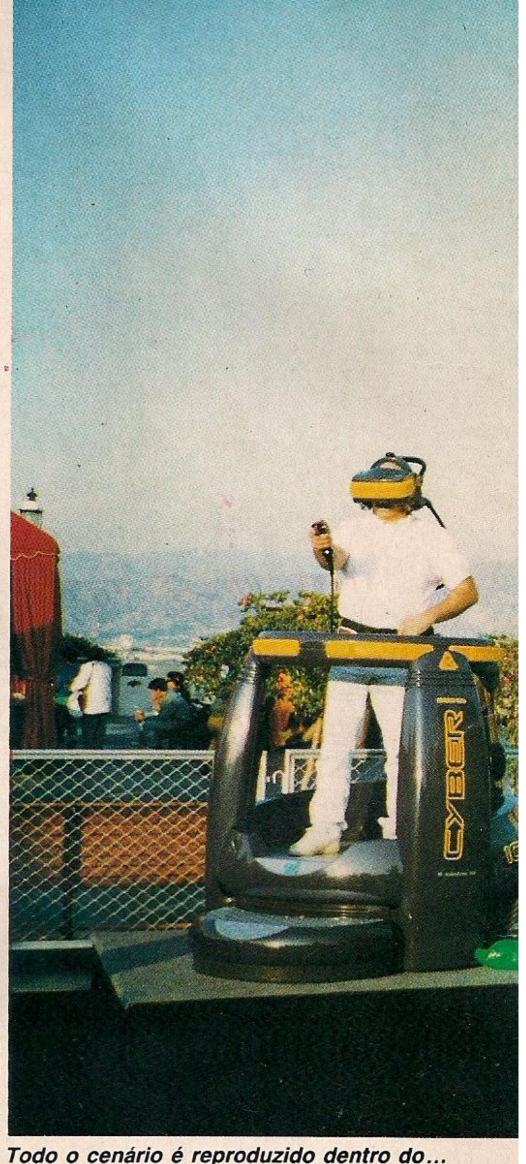
A população da cidade de Segaville está desesperada. Um empresário dominou todas as fábricas, e impediu as pessoas de terem acesso aos produtos de boa qualidade. Só você pode acabar com essa situação, entrando na fábrica e retirando os produtos ruins da linha de montagem. Mas atenção ao guarda: ele vai tentar impedir seus planos.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

REALIDADE VIRTUAL

Vestindo uma máscara e acessórios, você passa a viver e jogar em um mundo quase real, criado por computador



FOTOS: JÔ ELIAS

Todo o cenário é reproduzido dentro do...

O piloto se acomoda em uma confortável cadeira. A seguir, veste uma máscara bem esquisita e, dependendo da situação, luvas e até uma roupa inteira cheia de fios e sensores. Imediatamente, ele é "transportado" para uma outra realidade. A cadeira se transforma em um **cockpit** de um fórmula 1, a roupa esquisita se transforma em macacão e todo o resto também aparece: pista, carro, boxes... É só acelerar. Parece ficção científica, mas esta cena já é realidade. Ou melhor, é a realidade virtual, um processo de geração de imagem e ação por computador.

Já disponíveis nos Estados Unidos, para participar de uma aventura parecida com esta basta dar um pulinho em parques e **shoppings**, pagar de US$ 4 a 6 por quatro minutos de brincadeira e penetrar em um mundo quase real, com corridas, cenas fantásticas e perseguições alucinadas.

O funcionamento do sistema de realidade virtual é bastante simples: o usuário veste uma máscara, adaptada na cabeça para que não entre a mínima quantidade de luz. Nesta máscara há uma tela de cristal líquido, que vai reproduzir todo o cenário em terceira dimensão. Assim, se você olhar para a direita, por exemplo, verá o cenário que se encontra deste lado. Uma volta inteira e é possível ver todo o cenário onde você está "localizado". Exatamente por isso é que o sistema está sendo chamado de realidade virtual, ou, como os americanos preferem, **Virtuality**, que é a junção das palavras **virtual** e **reality** — o usuário pode penetrar em outra realidade, artificial, gerada por computador.

Além da máscara, dependendo do tipo de jogo ou controle que se deseja realizar, o gamemaníaco pode ainda vestir luvas ou usar pistolas com sensores, que transmitem todos os movimentos do jogador ao cenário e à ação, e até mesmo roupas inteiras. É como se o próprio jogador fosse o controle ou o **joystick**.

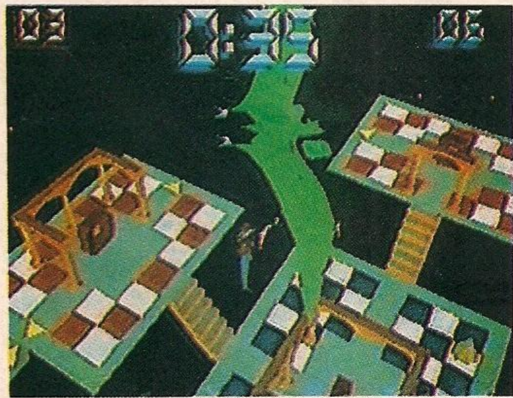
É claro que este sistema não está sendo desenvolvido apenas para a diversão. Inicialmente pesquisado pela NASA (o departamento espacial americano) e pela Universidade da Carolina do Norte, os sistemas de realidade virtual podem ser utilizados para diversos fins, desde pesquisas científicas dos mais diversos tipos até para o treinamento de astronautas. Só para se ter uma idéia, no filme **FX2 — Assassinato sem Morte**, o ator Rob McEwan, no papel de Rollie Tyler, usa um sofisticado equipamento de realidade virtual para impedir a fuga de perigosos gângsters. Eles tentam escapar de helicóptero, mas, longe desta cena, dentro de um bote inflável, Tyler consegue simular em sua máscara a visão que teria o suposto piloto — que era apenas um robô que reproduzia seus movimentos. Desta forma, o helicóptero não toma a direção desejada pelos bandidos, que acabam se dando mal.

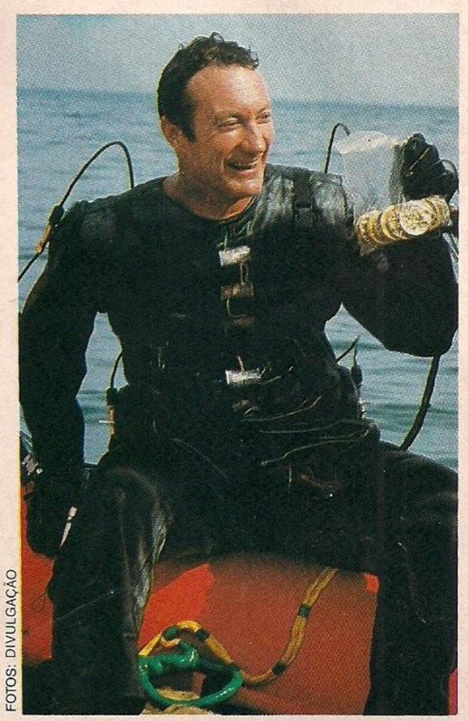
Arcades

Mas é no campo dos **arcades** (jogos de fliperama) que o sistema mais vai agradar



...capacete e o jogador está no meio da ação. Não há mais a TV.


Dactyl Nightmare: dentro do jogo.


FOTOS: DIVULGAÇÃO

FX2: Realidade Virtual no cinema.

a moçada. Já existem dois modelos, ambos fabricados pela empresa norte-americana Spectrum Holobyte. Um deles parece um simulador de corridas, no qual o jogador senta em uma cabine parecida com um carro. Há o volante e pedais, que são os sensores, e o jogador usa ainda a máscara, que o transportará à pista totalmente em terceira dimensão. O outro usa uma espécie de plataforma elevada com um círculo no meio, no centro do qual o jogador se posiciona. Ele usa ainda uma pistola e, claro, a máscara.

Este último game é o que pode ser encontrado mais facilmente nos parques e **shoppings** dos Estados Unidos. Ele rôda o jogo **Dactyl Nightmare**, que permite até quatro jogadores ao mesmo tempo. O jogo é de perseguição, e você deve tentar salvar a sua própria pele (atirando nos adversários) em um cenário composto de plataformas em diferentes níveis interligadas por escadas e pilares — que você pode usar para se esconder. Do lado de fora, a platéia pode acompanhar o jogo e até torcer, através de monitores de computadores. Os adversários atingidos se espatifam em vários pedaços e o mesmo pode acontecer com você, se for o alvo. Vence quem sobreviver, é claro.

A Spectrum Holobyte já está desenvolvendo novos jogos, entre eles o **Cyber Quest**, uma aventura com dragões e masmorras em que o jogador explora um castelo assombrado. Há também o **Exorex**, uma batalha que se passa no século XXIII, e ainda uma série de simuladores de vôo chamada **Electronic Battlefield Series**. O que significa muita diversão chegando por aí. O único problema é que, devido a grande capacidade de memória dos jogos e a necessidade de se transformar muitos elementos a cada movimento do jogador, os gráficos ainda são muito simples, quase sempre construídos com blocos — parecidos com alguns simuladores de computador. Por exemplo, no game **Dactyl Nightmare** cada jogador "se transforma" em um boneco formado por círculos e varetas, semelhantes aos desenhos infantis.

Mas a melhor notícia é que esta sensacional novidade não deve demorar tanto assim para chegar ao Brasil. A Playland, empresa especializada na importação e instalação de jogos **arcade** no Brasil, já está estudando a possibilidade de trazer os jogos de **Virtuality** para cá. E, embora ninguém por lá arrisque dizer quando, a promessa é de que não vai demorar. Tomara! ●

Jô Elias,
de Los Angeles,
especial para VIDEOGAME.

Heróis do cinema e do videogame

Os grandes heróis que você curte no cinema também "arrepiam" no seu videogame. Só que no game você faz parte do enredo.

THE END

MARIO FITTIPALDI

O arqueólogo Indiana Jones é a grande estrela do cinema que também brilha no Master.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Gomez, o marido de Morticia, está em apuros. Vítima de uma cilada de um terrível e ganancioso advogado, ele tem de lutar para salvar sua casa e também sua família. A história da macabra família Addams muita gente acompanhou no cinema, e não é preciso assistir ao filme para saber se o estranho herói conseguirá atingir seu objetivo. Com um console de videogame, a história pode se repetir em casa, mas desta vez seu sucesso vai depender da habilidade de quem tentar ajudar Gomez nesta inglória tarefa.

"Encarnar" um herói do cinema e, desesperadamente, tentar acabar com a graça do vilão está se tornando cada vez mais comum. E a receita para o sucesso das adaptações de filmes para os games é muito simples: como o jogo é interativo — o sucesso do herói depende exclusivamente da habilidade do jogador — a saga do herói contra o bandido toma novo fôlego, e pode se repetir por muitas e muitas vezes, até que finalmente o bem vença o mal. A "moda" realmente pegou e já são muitos os títulos, para todos os sistemas, que transportam heróis do telão para a telinha.

Nintendo

O sistema Nintendo de 8 bits é o video-



NORBERTO MARQUES

Batman, o Cavaleiro das Trevas, "arrasa" nos Nintendo: há versões para o NES e para o Game Boy.

game que mais tem títulos de sucessos do cinema adaptados em game. Os exemplos são muitos, mas o último campeão de bilheteria a estrear nos games Nintendo foi a família Addams, já lançada em versões para o Game Boy, o Nintendo de 8 bits e que será lançada em breve para o Super Nintendo, de 16 bits. Os dois games desta família muito louca já podem ser encontrados no Brasil, e a história é a mesma do filme: Gomez deve salvar cada membro de sua família, derrotando o mau advogado e recuperando sua casa e seus bens.

Outro sucesso indiscutível é o filme Hook, de Steven Spielberg. Hook é uma refilmagem do clássico Peter Pan, de Walt Disney, e que já foi lançado para os três sistemas da Nintendo. O game segue a mesma história básica do filme, e traz o herói Peter Pan, sua companheira Sininho e o terrível Capitão Gancho. Imperdível!

Para quem gosta da emoção das aventuras policiais, uma boa saída está no herói Robocop, cujas duas versões para o Nintendo de 8 bits (Robocop I e II) seguem exatamente o roteiro dos dois filmes do policial do futuro. Robocop aparece ainda em um jogo para o Game Boy, também chamado Robocop. Outra boa dica é viver Dick Tracy, o famoso detetive dos quadrinhos que virou filme. No game Dick Tracy (Nintendo 8 bits), você deve ajudar Tracy a encontrar as provas que incriminem o vilão Big Boy Caprice e acabem por colocá-lo atrás das grades. Emoção é o que não falta nessas aventuras.

Outro grande sucesso em filme que acaba de chegar para os games Nintendo de 8 bits é Guerra nas Estrelas. Para quem gosta de guerrear no espaço, pilotar a nave ao lado de Lucky Skywalker e tentar salvar a turma de Jedi dos inimigos do Império, sem dúvida, será uma grande aventura. Outra boa opção para quem gosta de "viver no futuro" são os games estrelados por Arnold Schwarzenegger. Dois de seus filmes estão disponíveis em games Nintendo 8 bits: Predator e Totall Recall (O Vingador do Futuro). E o supersucesso Terminator II (O Exterminador do Futuro II) já está chegando para os três consoles Nintendo.

As crianças não foram esquecidas. Também das telas do cinema vem outro grande desenho de Walt Dysney. Trata-se da Pequena Sereia, que fez muito sucesso nas telas e agora diverte a garotada no game Nintendo. Os gráficos são muito bonitos, e a tarefa de ajudar a Pequena Sereia a se tornar humana e a casar com o príncipe é bem estimulante. Até para adultos.

Além dos roteiros de filmes adaptados para game, é muito comum no sistema Nintendo também, a utilização de personagens famosos do cinema, mas em histórias que nem sempre seguem o filme à risca. Os heróis não faltam: de Roger Rabbit, o engraçado coelho que luta para escapar de uma cilada e reconquistar o amor de sua esposa, Jessica, às Tartarugas Ninja, heroínas dos quadrinhos, desenhos animados e filmes, e que já contam com seis cartuchos de games diferentes: três versões para o Nintendo de 8 bits, uma para o Nintendo de 16 bits e duas para o Game Boy.

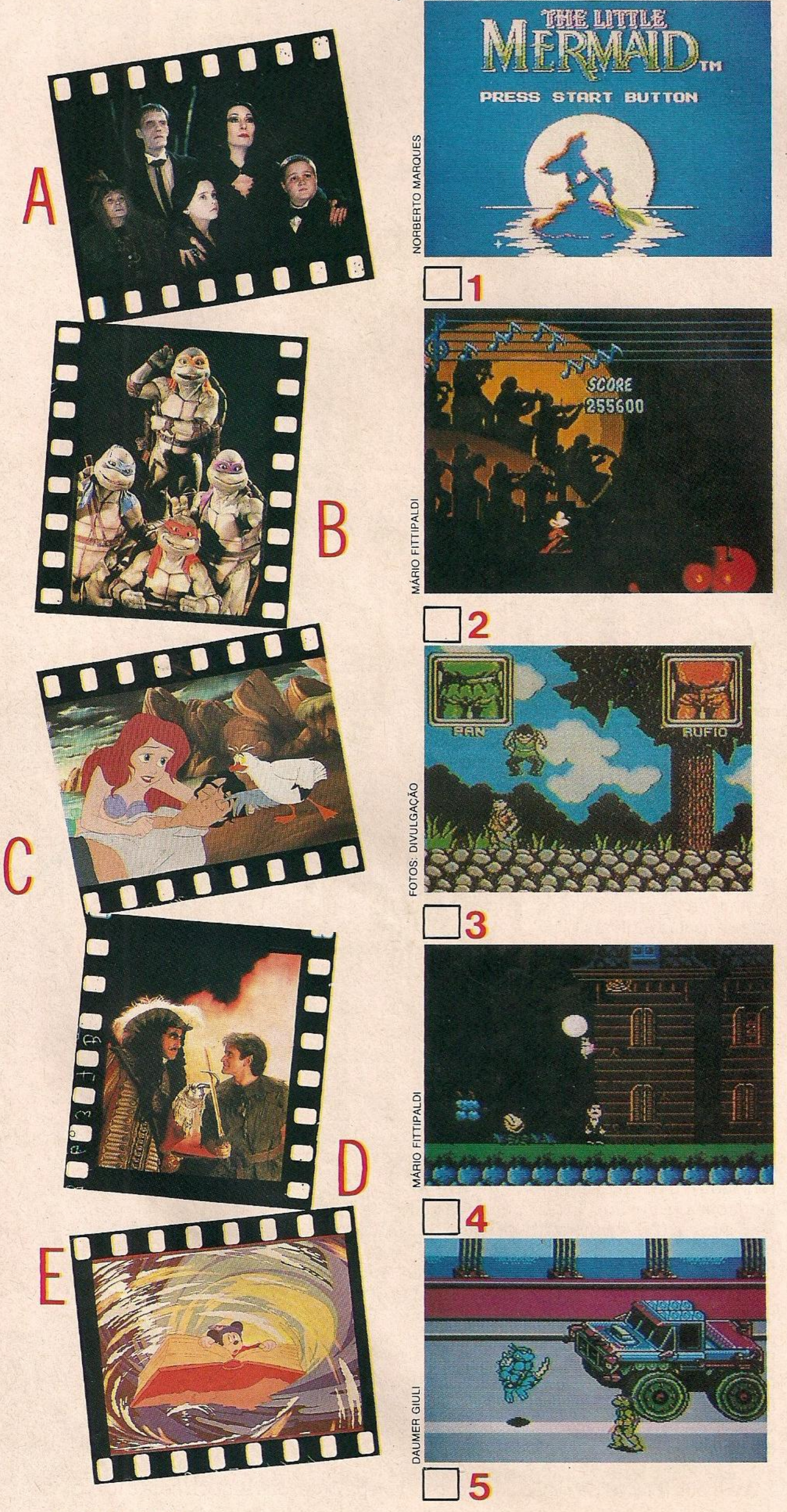
Mas talvez o personagem mais famoso que passou do cinema para o game seja Batman, o cavaleiro das trevas. Batman conta com três versões de games para os sistemas Nintendo — duas para o Nintendo de 8 bits e uma para o Game Boy — todas elas com episódios diferentes e que não têm nada a ver com o filme.

Sega

Os astros de cinema não são exclusividade dos games Nintendo. Também a Sega, representada no Brasil pela Tec Toy, aposta nos campeões de bilheteria para fazer títulos de sucesso em games. Um bom exemplo é o game Batman para o Mega Drive, que segue à risca o roteiro do ▶

O filme e o jogo

Relacione o filme da esquerda com o game



filme que fez sucesso há pouco. Batman luta contra seu eterno rival, o Coringa, e no game usa todos os sensacionais "brinquedinhos" do filme, como a bat-asa, a pistola que solta cabos para que o homem morcego deslize através dos prédios e até o batmóvel, que no game também possui o visual remodelado do filme.

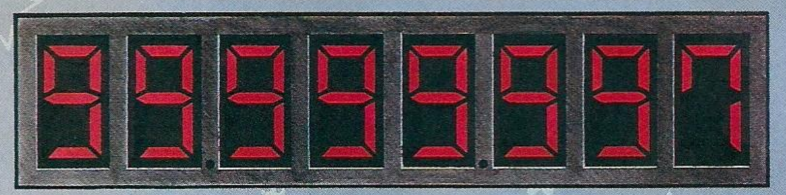
Ainda para o Mega Drive, outro sucesso indiscutível é Dick Tracy, que luta contra mafiosos de Chicago, uma cidade dos EUA. Tracy liqüida impiedosamente bandidos e luta para acabar com o tráfico de bebidas alcoólicas, proibidas na época do filme (e do game). Além de Dick Tracy, também o musical Moonwalker, estrelado por Michael Jackson, veio parar na tela do seu Mega Drive. Como no filme, Michael luta contra Mr. Big para salvar as crianças seqüestradas pelo vilão, e até se transforma em robô quando consegue encontrar uma estrela cadente. Tanto o cartucho Moonwalker como Dick Tracy já foram lançados no Brasil pela Tec Toy.

Walt Dysney também tem seu mais famoso e controvertido desenho animado transformado em game pela Sega. Fantasia, estrelado por Mickey Mouse, chegou a ser criticado na época do seu lançamento por ser "muito louco", mas agora ressurge com toda a força, em videocassete e em game, lançado no Brasil pela Tec Toy para o Mega Drive. Como no longa-metragem, Mickey é um aprendiz de feiticeiro que deve percorrer os quatro reinos de Fantasia, o Ar, a Água, a Terra e o Fogo. Em sua jornada, deve recolher as notas musicais e permitir que a música volte a tocar. A grande característica deste game á sua trilha sonora, idêntica à do desenho, composta por grandes compositores clássicos como Beethoven, Stravinsky e outros.

Quem tem um Master System também não está longe dos sucessos do cinema. O game Rambo III traz o violento veterano da guerra do vietnã em um emocionante jogo, que utiliza a pistola Light Phaser. Mas o personagem do cinema mais famoso a estrelar jogos do Master é ninguém mais, ninguém menos do que o herói Indiana Jones, dos filmes de Steven Spielberg. O game segue exatamente o roteiro do último filme de Indy, Indiana Jones e a Última Cruzada. O herói deve lutar para encontrar a Cruz de Coronado, o escudo do Cavaleiro do Graal, o diário de seu pai e, finalmente, ao encontrar seu pai, salvá-lo da morte, despejando em seu ferimento o conteúdo do cálice sagrado. Claro, Indy enfrenta todos os seus inimigos nesta grande aventura armado de seu poderoso chicote. E, se a dúvida da vitória do herói sempre existe, pelo menos uma coisa é certa: nunca os vilões tiveram tanto trabalho. ●

Mário Fittipaldi

Resposta do jogo: The Little Mermaid C-1, Fantasia E-2, Hook D-3, A Família Addams A-4, As Tartarugas Ninja B-5



RECORDS

Aqui estão os recordes de alguns jogos Nintendo, Master System e Mega Drive. Confira se o seu nome está na lista! Se você tiver superado algum desses recordes não deixe de mandar para a redação. Basta enviar uma carta com a foto do placar do jogo, ou com a foto do final, se não tiver pontuação. Não esqueça de escrever atrás da foto o nome do jogo, o sistema e o número de pontos que você conseguiu. Vale qualquer jogo, mesmo os que não estão nesta lista. Seja o novo fera desta galeria!

NINTENDO

BATTLETOADS
Fernando Higa 999.999

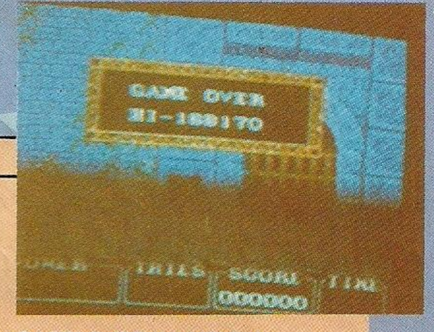


NOME	JOGADOR	RECORDE
ADVENTURE ISLAND	Celeste S. Guimarães	190.360
CASTLEVANIA III	Dirceu A. Câmara Valle	999.999
DRAGONS LAIR	Eduardo Fonseca	99.990
DUCK TALES	Eduardo Pereira Silva	13.538.000
GODZILA	Eduardo Fonseca	21.031.720
NINJA GAIDEN III	Dirceu A. Câmara Valle	999.990
ROBOCOP II	Luis Claudio Moreira	21.876.200

Fonte: VIDEOGAME, março de 1992.

MASTER SYSTEM

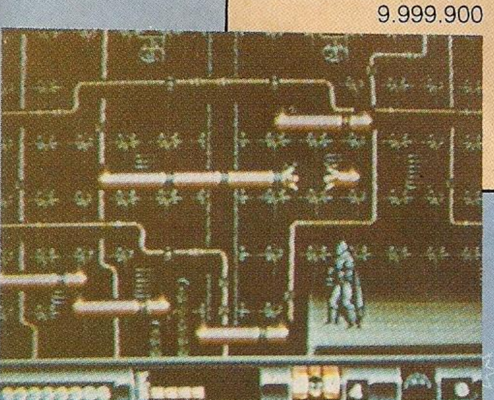
NOME	JOGADOR	RECORDE
ALEX KIDD IN THE SHINOBI WORLD	Dionísio Cason	999.900
COLUMNS	Dean Ivatchkovitch	1.010.817
ESWAT	Luis Augusto F. Veiga	347.100
GHOULS N' GHOSTS	Ricardo Guerra de Souza	612.000
KENSEIDEN	Roberto Franco Pinto	4.518.300
PHANTASY STAR	Alexandre Barros da Silva	Terminado



CASTLE OF ILLUSION
Daniel Albino Morroni 168.170

MEGA DRIVE

BATMAN
Gustavo dos S. Sayão
9.999.900



NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Giuliano Takei Ueda	10.217.900
D. J. BOY	Equipe Gamely	4.114.000
FANTASIA	Fernando Ferreira Matias	2.158.520
JAMES BUSTER DOUGLAS BOXING	Fernando Ferreira Matias	5.952.320
TOEJAM AND EARL	Renato Aurélio Gil	Terminado
QUACK SHOT	William Zimermann	9.999.000
STREETS OF RAGE	Santiago dos S. Sayão	999.900

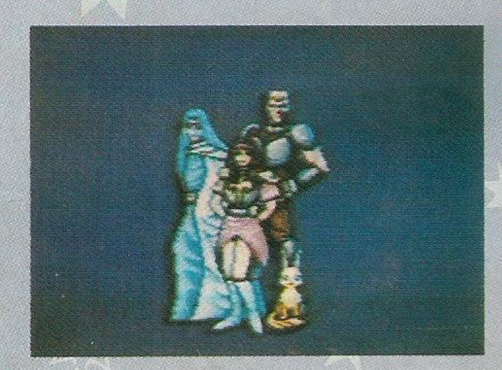
Fonte: VIDEOGAME, março de 1992.

GALERIA DOS FERAS

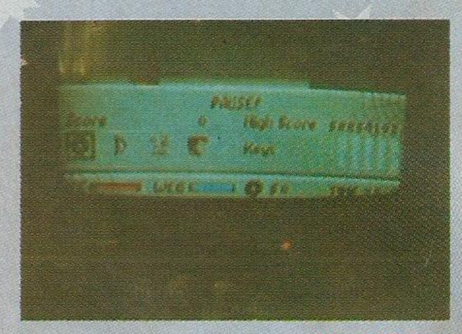
DESAFIO VIDEOGAME

Atenção,moçada! Ainda estão valendo as fotos das melhores pontuações nos games **Sonic The Hedgehog** (Master System), **Wolverine** (Nintendo) e **Streets of Rage** (Mega Drive). Para faturar a camiseta, não deixe de mandar a sua melhor pontuação, comprovada por foto da tela ou gravação em fita de videocassete. Valem as fotos ou fitas que chegarem na redação até o dia 29 de maio de 1992. Os resultados serão publicados na edição 15 de **VIDEOGAME**.

Confira quem ganhou as camisetas dos jogos do mês da edição 11 de **VIDEOGAME**: Rockin' Kats (Nintendo), Phantasy Star (Master System) e Spider Man (Mega Drive):



Master System:
Phantasy Star - terminado
Marco Antonio Quintas
Rio de Janeiro, RJ



Mega Drive:
Spider Man - 58.854.195
Carlos Wesley Aiello
Rio de Janeiro, RJ

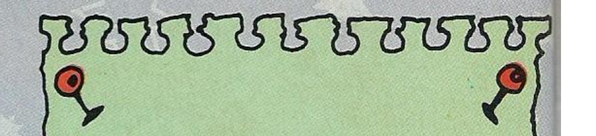


Nintendo:
Rockin' Kats - 9.999
Eduardo Fonseca
São Paulo, SP

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

NINTENDO		MASTER SYSTEM
Batman: Return of The Joker	1	Sonic The Hedgehog
Mega Man 4	2	Phantasy Star
Flintstones: Bedlam in Bedrock	3	Indiana Jones e a Última Cruzada
TMNT III: The Manhattan Project	4	Mônica no Castelo do Dragão
Wolverine	5	The Secret of Shinobi
The Simpsons: Bart vx. The World	6	Jogos de Verão
Star Wars	7	Forgotten Worlds
Battletoads	8	Mickey Mouse: Castle of Illusion
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	9	Time Soldiers
Castlevania III	10	Y's

Fonte: Pesquisa VIDEOGAME / Tec Toy.





DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: Toni Ricardo Cavalheiro, Silvia Szarf, Incá Moya, Alexandre Barros da Silva, Alan Gonçalves Campos, Thiago Lopes Melo, Gilson Lopes da Silva. Fotos: Studio Norberto Marques.
Revisão: Rosana Mauro, Marina Macri, Sueli Aparecida Silva e Regina Maria Dias.
Arquivo: José dos Santos Silva
Projeto Gráfico: Herbet Frederico
EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor), Herbert Frederico (Editor de Arte), Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação), Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final), Antonio Mendonça (Produção Gráfica), Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Cássia P. Celestino (Composição).
DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente : Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Marília Guiti Hindi, Lícia Gláucia Pacheco.
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora: Mari Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação), Laércio da Silva (Tráfego).
RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga - Rua do Cadete, 209 - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

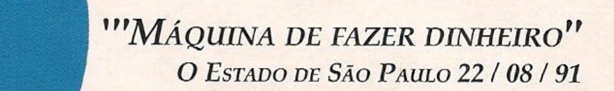


FRANCHISING

'UM SUCESSO EMPRESARIAL. A SUPER GAMES DEVERÁ SE MULTIPLICAR EM POUCO TEMPO"
JORNAL DA TARDE 27 / 08 / 91

"PARA QUEM QUER ABRIR UM BOM NEGÓCIO. UM DOS QUE MAIS CRESCEU EM 91 E PROMETE CONTINUAR COM BOA PERFORMANCE EM 1992"
REVISTA EXAME 08/ 01/ 92

"ONDE INVESTIR SEM CAIR DO BURRO"
REVISTA EXAME 08/01/ 92



'"MÁQUINA DE FAZER DINHEIRO"
O ESTADO DE SÃO PAULO 22 / 08 / 91

SUPER GAMES

•S. PAULO•BRASÍLIA•BELÉM•MACEIÓ•LONDRINA•SANTOS•PETROLINA•CAMPINAS

COMO VOCÊ DEVE FAZER PARA TER UM NEGÓCIO ATUAL, VIBRANTE E LUCRATIVO:

1 PARA VOCÊ MONTAR UMA LOJA SUPER GAMES BASTA UMA ÁREA DE NO MÍNIMO 25 M² E UM INVESTIMENTO ADICIONAL DE APENAS US$ 4.500,00

2 O RETORNO RÁPIDO DO INVESTIMENTO, ESTIMADO EM MENOS DE UM ANO, E MODERNAS TÉCNICAS DE CONTROLE E GERENCIAMENTO PERMITIRÃO A VOCÊ MONTAR UMA REDE DE LOJAS SUPER GAMES EM POUCO TEMPO.

3 ENTRE EM CONTATO CONOSCO E VEJA PORQUE A SUPER GAMES VAI AJUDAR VOCÊ A SER BEM SUCEDIDO.

4 VOCÊ E A SUPER GAMES- UMA PARCERIA DE SUCESSO.

FRANCAP S.A. SISTEMAS DE FRANCHISE - RUA SEN. PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233
SÃO PAULO - SP -TEL: (011) 825•4840/ 826•5002/ 66•7943 - FAX: (011) 66•4777

SE VOCÊ TEM ENERGIA DE SOBRA... DESCARREGUE AQUI!

CARTUCHO TURBO GAME
TURBO MACHINES
ACOMPANHA INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS
VIC VIDEO GAMES

CARTUCHO TURBOGAME
SUPER GRAFIX
VIDEOMATION
Faça arte na sua tela.
LIBERTE A CRIATIVIDADE!
ACOMPANHA INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS
VIC VIDEO GAMES

CARTUCHO TURBO GAME
BATTLETOADS

CARTUCHO TURBO GAME
YO! NOID

CARTUCHO TURBO GAME
GRADIUS II

CARTUCHO TURBO GAME
STREET FIGHTER 2010

CARTUCHO TURBOGAME
SUPER MÁRIO BROS. 3

CARTUCHO TURBOGAME
TARTARUGAS II OS MUTANTES NINJA

JÁ A VENDA NAS MELHORES LOJAS DO RAMO.



Mappin BRENNO ROSSI CASA & VIDEO



makro









HOBBY VIDEO AUDIO RELEVO/CE FOTOMANIA/RJ